特別付録『三国志大戦3 ～WAR BEGINS～』EXカード【EX】劉備!
平成24年9月29日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第13巻 第11号 通巻150号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
2012
November
No.150
特別定価
1180yen
enterbrain
歴史が再び動き出す!
準備はいいか!?
付録
新計略&
新スペック!
●本誌のみで入手可能な新カード!
三国志大戦3
～WAR BEGINS～
【EX】劉備
新作
BLAZBLUE
CHRONOPHANTASMA
戦国大戦～1582
日輪、本能寺より出ずる～
●シューティングの原点回帰!
哭牙 KOKUGA
UNDER NIGHT IN-BIRTH
●『IIDX』20作目
『beatmania IIDX 20 tricoro』
特集第一弾!
BEAT MAXIMUM
●記念すべき20作目の新要素を
開発者コメントとともに解説!
サウンドのキーマンたちが『IIDX』サウンドの
歴史を振り返る座談会!
djTAKA、L.E.D.、DJ YOSHITAKA、
Sota Fujimori、猫叉Master
そのほか、『jubeat saucer』最新&
初公開情報も掲載!
特集
●すべてのプレイヤーに贈る総力特集!!
GUILTY GEAR XX
ΛCORE PLUS R
—WELCOME BACK GUILTY GEAR—
●+Rで闘い抜く術を伝授!
全25キャラクター対戦攻略
●未体験の人にはクラシカルで逆に新鮮!?
重要システムビギナーズナビ
●全員強キャラ? 混戦を勝ち抜くキャラを大予想!
アルカディア×プランナー有坂信也トークバトル
●七瀬葵先生の
ナコルルイラスト・シリーズ!
こんにちは七瀬葵です
●格闘ゲーム部、
荒ぶる!!
かくげいぶ!
●ばーすとさんが
お家にやって来た!!
WARNING!! ダライアスさん
●植田亮先生、
あらわる!!
弾幕少女
攻略
●検証・武器データ!
ガンスリンガー ストラトス
●最新の大会情勢を徹底リポート!!
ペルソナ4 ジ・アルティメット
イン マヨナカアリーナ
●アーケードでも家でも盛り上がれ!!
鉄拳アンリミテッド
●他ゲー勢がLoVをプレイする際に
気を付けるべき九つのポイント!
LORD of VERMILION
Re:2 ～慟哭～
●稼働迫る! 新要素をチェックせよ!
ボーダーブレイク
ユニオン Ver.3.0
●闘劇&『SCV』スタートアップガイド
ソウルキャリバーV
●AC版プレイヤーのための
対戦方法講座!!
三国志大戦TCG
●新バージョンの選手情報が続々と明らかに!
WCCF IC 2010-2011 Ver.2.0

No.150
2012 NOVEMBER
タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

Contents

特集1 時代を超えた闘いに挑め!

三国志大戦３
～WAR BEGINS～
【EX】劉備

特集2 いよいよ稼動開始する新作タイトル!

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

かくげいぶ! 出張版

by Ika

発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

新たなシステム情報&新画面写真を公開!

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA

新アストラルヒート!?

先月の第一報から引き続き、今月はさらなる追加情報を公開!『ブレイブルー』ファンは冬の本稼働に供えて、今から情報をもとにイメージを膨らませておこう!

BLAZBLUE　CHRONOPHANTASMA

■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2012年冬稼働予定
■使用基板：NESiCAxLive

新要素続々判明! 予習は必須!?

今月は家庭用で好評だった操作タイプ「スタイリッシュ」の性能強化と、オーバードライブのさらなる情報を公開！　左上写真で紹介しているノエルの新アストラルヒートに加え、ほかにもカルル、アラクネなど、一部の既存キャラクターに新アストラルヒートが用意されるとの情報も入った。さらに個性的な掛け合いが見逃せないストーリーモードも、全キャラクターに変わらず健在の模様。新たな舞台「イカルガ」で、確率事象安定後のまったく新しい物語の幕が開く！

操作スタイル「スタイリッシュ」が進化!

コンボに精度が求められ、操作が難しい感があった『ブレイブルー』シリーズだが、簡単なレバーとボタンの操作だけで連続技や必殺技が出せる操作タイプ「スタイリッシュ」がパワーアップ！　別キャラを初めて触る際などにも、大いに役立ってくれそうだ。

ノーマル　N
ヘヴィ　H
スペシャル　S
ライト　L

カンタン操作で初心者も安心!

操作タイプ「スタイリッシュ」ではボタンの役割が左図のようになり、任意のボタンを連打するだけで、相手との距離や状況で自動変化する連続技が出せる。必殺技はレバー入れ＋Sボタン、ディストーションドライブ（超必殺技）はボタン同時押しで出せるぞ！

レバーニュートラル状態だと、下段攻撃以外にバリアガード発動！　無論バリアゲージは減るので、バリアゲージの残量に注意しよう。

ステージ背景にも要注目!

シリーズ恒例の、美麗なステージ背景画像。本作ではその背景の中にも、物語の秘密が……!?

時間とともに廃船が崩れ落ち、太陽を背にしたとてつもなく高い、塔のような建造物が見えてくる。イカルガの重要拠点なのか……?

ラグナのオーバードライブ「ブラッドカインイデア」は発動中、ドライブ攻撃とディストーションドライブ「闇に食われろ」、「カーネージシザー」を強化。まるで別技に!?

オーバードライブの一部詳細が判明!

無敵の切り返し技「ブレイクバースト」の代わりに使用し、一定時間キャラクターを強化する新システム「オーバードライブ」だが、その強化内容はキャラクターごとに異なることが判明。どちらにゲージを使うかは、各キャラクターごとによく考える必要がありそうだ。

ハザマのオーバードライブ「ヨルムンガンド」はドライブ攻撃強化に加え、発動中は相手の体力を吸収するリングを周囲に展開！　写真の新ディストーションドライブ「大蛇武錬葬」も強化される。

稼動前から早くも要注目!?

アマネ=ニシキ千両写真館

アストラルヒートで若返った(?)キャラが!?

ハザマ

ノエル

ジン

レリウス

ヴァルケンハイン

ハクメン

新キャラクター・アマネ=ニシキの、相手を若返らせるアストラルヒートの写真を公開! 写真のラグナのほかにも、各キャラの若返り姿を……ってハクメンさん!? (汗)

「咎追いの美少年」発見! その時、カルルは……!?

美少年好きのアマネが噂に求めた、「咎追いの美少年」カルルとついに出会えた! しかしカルルは華麗にスルー。アマネのストーリーは、全体的にこんな感じの世界観の模様。

時にはこんな勇姿も! ほかの全キャラにもそれぞれのストーリーと、このような美麗CGが用意されているぞ。

「ぶるれぼ」優勝者に現地で取材!
『BBCP』ロケテストインタビュー

8/24日、ロケテスト実施中だった秋葉原の「Hey」にて「ぶるれぼ」覇者の「ヒマ」氏を直撃! 新作をプレイした感想を聞いてみた。

――まずはロケテスト版をプレイしてみての感想をお願いします。

ヒマ　本当に完全新作という印象です。多くのキャラで、これまでのシリーズであまり変更されてこなかった部分に大きな変更が加えられていて、「前作とは違うゲームにするんだ」という意気込みを感じました。

――システム面も大きく変わりましたがいかがですか?

ヒマ　やはり、オーバードライブゲージとそれに関連してバーストシステムの変更が戦術にも大きく影響しそうですね。特にバーストは時間で回復するようになったので、使い方や駆け引きがこれまでとはまったく違ったものになると思います。

――オーバードライブについてはどうでしょう?

ヒマ　キャラの個性が際立つシステムで、すごく面白いと思います。使いどころの見極めが難しくもあり、それが面白い部分でもありますね。

――では、キャラの話に移ります。まずは、前作までヒマさんが使っていたヴァルケンハインはいかがですか?

ヒマ　とにかく主力技のコマンド変更が多いので、入力を手に馴染ませるのがしばらく大変そうです(笑)。それと、技の性能面でも変更が多いため、コンボにしろ、ガードを崩す手段にしろ、一から考え直す必要がありそうです。

――ヴァルケンハインとオーバードライブの相性はどうですか?

ヒマ　発動中、狼ゲージが急速に回復するという効果で、使いどころは結構あると思います。狼ゲージが残り少ない状態でコンボチャンスが来たときに倒し切る目的で使用したり、狼ゲージを使い切ってしまい、人間状態だけで立ち回るのが厳しい場面などで役立ちそうです。ただ、ヴァルケンハインというキャラは相手の攻めを切り返す手段に乏しい面もあるので、ブレイクバーストを使いたいという気持ちもあります。どちらを使うかの判断が難しそうですね。

――新キャラで気になるキャラは居ますか?

ヒマ　アズラエルですね。弱点というシステムが面白そうなのと、相手を横に大きく吹き飛ばす技が気になります。見た感じかなり強そうな気がしました(笑)。小技から大ダメージを与えられるがカギになると思ってます。

――最後に稼働に向けて一言お願いします!

ヒマ　すごく面白そうなので、素直に稼働が楽しみです。どのキャラを使うかはまだ全然決めてないですけれど、稼働したらガンガンやっていくつもりなのでよろしくお願いします!

稼働直後の今が一番重要! 各キャラごとに総力攻略開始!

いよいよ本稼働を迎えた『AC+R』。今回は最速で各キャラ別攻略をお届けするぞ! いち早く各キャラの特性をつかみ、研究に役立ててほしい。

GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R

■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■稼働日：稼働中
■システム名：RINGEDGE2
■ネットワーク：未定

表記について 本特集内では、以下の略称、記号を用いています。

●コンボ・動作の表記について
C……キャンセル
J……ジャンプキャンセル
R……ロマンキャンセル
F……フォースロマンキャンセル
【 】……ガトリングコンビネーションでのつなぎ

●技表の略称
必：必殺技　FB：フォースブレイク
覚醒：覚醒必殺技　一撃：一撃必殺技

●用語の略称
ガトリング……ガトリングコンビネーション
ダスト……ダストアタック
ロマキャン……ロマンキャンセル
デッドアングル……デッドアングルアタック
フォルトレス……フォルトレスディフェンス

今号の表紙イラストは特別!? 石渡太輔氏スペシャルコメント

今号の表紙は、福島を応援する石渡氏と森氏の合作の一部。氏がこの絵に込めた想いとは!?

皆さん、こんにちは。

まずは先日の東北復興イベント用イラストが、表紙に起用されたことを光栄に思います。エンターテインメント業界に席を置く者ができる支援とは何か、と考えたときに、僕は事件や被災者の思いを風化させないことが重要だと思いました。

ゲームのファンが、イベントやコミュニティを通じて交友を広めたり、数年後に青春を思い出すことは、まさしく話題を記憶に残すことに通じると思います。

ベタな発想ですが「立ち上がる」ことをソルの視点から促すイメージで描いたこのイラストが、そのきっかけの一助になれば幸いです。

不朽の名作には、納得の歴史がある!
『ギルティギア』進化の軌跡と魅力

『ギルティ』の魅力を、歴史を振り返り総復習! 原点に返り、一から最新作に取り組んでみよう。

1998 GUILTY GEAR(PS)
2000 GUILTY GEAR X
2002 GUILTY GEAR XX(イグゼクス)
2003 GUILTY GEAR XX #RELOAD
GUILTY GEAR ISUKA
2005 GUILTY GEAR XX SLASH
2006 GUILTY GEAR XX Λ CORE
2008 GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS(PS)

家庭用での誕生、そしてアーケードへの逆移植

各種キャンセルでの半永久連続技があるなど、格ゲー黎明期を思い出す尖った作りだが、そう快感と中毒性は当時の格ゲーの中で群を抜いていた。

『ギルティギア』は発売後徐々に話題とファンの熱望を集め、『X』と銘打って最新基板NAOMIでアーケード版に新生。美麗なグラフィックと魅力的なキャラ、ハイテンポの対戦が生むそう快感などから、一大人気タイトルとなった。

『XX』への進化

調整とともに演出面も大幅強化され、音楽もバンド「A・S・H」を石渡氏が結成し制作するほどの力の入れよう。世界観に魅了されるファンが一気に急増した。

『ギルティギア X』を大幅に調整し、新システム「サイクバースト」による攻防の新たな駆け引きを生み出した『XX』。さらに『XX』ではこの後短期間に、調整版が次々と登場する。ネット配信による調整がなかった当時にこれが実現したのは、ひとえに多くのプレイヤーと開発陣の熱意のたまものだった。

進化の中間点、超攻撃主義の布石

『#RELORD』から続く度重なる調整がここに結実し、一つの完成形となった。しかし進化は、さらに続いていく。

『SLASH』ではテンポの加速により攻防の自由度が高まり、「やり込みが力になる」という研究の奥深さが増した。攻めが有利かつ面白いという、シリーズ伝統の基礎もピークに。

家庭用でも独自の展開!

家庭用版『ギルティ』は主に据え置き機のPS2、さらにPSPやニンテンドーDS、ワンダースワンカラーやゲームボーイアドバンスなどといった携帯機で、アーケード版の移植のみならず、『GUILTY GEAR JUDGEMENT』(PSP)などのオリジナルタイトルが展開し、人気を博している。

ただしこれら家庭用版のストーリーは、ほとんどが外伝やifストーリー。正史のストーリーを一から追ってみたいという人は、初代と『X』、『AC+』家庭用版の主要キャラクターたちのストーリーと、6年後の展開を描く『GUILTY GEAR 2 OVERTURE』(Xbox360)をチェックしてみよう。

一新と原点回帰の両立

クリフとジャスティスの復活だけに終わらず、あの非常に攻撃的かつピーキーだった『X』時代の持ち味も見事に調整し取り込み、新しい魅力を生み出した。

『GGX』への回帰と銘打って、ほぼ完全新作とも言える形に『SLASH』を調整したのがこの『Λ CORE』。全キャラへの攻撃面に関するアッパー修正により、より攻め手の選択幅が増え、対戦の読み合いや研究の面白さがさらに広がった。

そして進化は『AC+R』に集束する!

新規プレイヤー歓迎　GGXXお悩み相談室

格ゲーは得意だけど本シリーズは初めて。そんなあなたに基本的な駆け引きを教えます。

最近の若造はGGXXシリーズを知らんらしい。格闘ゲームの金字塔として、一大ブームを巻き起こしたタイトルじゃぞ。

最初のタイトルが10年以上前なんて、今時の若者は知らないだろ。みんな子供だぜ。

はぁ、ワシ何ぞほれ、生まれたときから聖戦をやっていたからの、格闘と名のつくものは、どんなタイトルでも得意じゃぞ。

じーさん、もう歳だろ！　幾ら昔の知識があるといっても、若者に反射神経や順応性ですぐに置いて行かれるぜ！

なにぉぉぉ！ワシは聖騎士団団長として活躍した戦士、クリフ=アンダーソンじゃ。自慢の宝剣「斬竜刀」は無敵の強さじゃ！

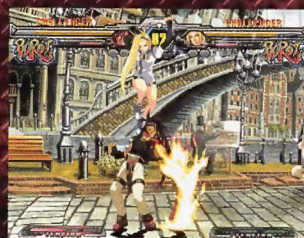
いやいや、これはレバーとボタンで闘う2D格闘ゲームだから。2D格闘ゲーム。わかる？　昇龍○コマンドとか出せる？

なにぉぉぉ！ヨシッ！決めたぞ！わしもこの大会に出場する！そしてヒヨッコたちに、本当の闘いってモンを見せてやるんじゃ！

よし、俺もブレイブルーで鍛えたヒット確認と割り込み技術で、じーさんなんて完封してやるかな。若者の力見せてやるぜ！

じゃあ、勝負だ！

悩　空中戦がイマイチ分からない？

ジャンプ攻撃を当てても、1発で終わってしまって全然ダメージを与えられません。地上で対空しようとしても、あんなに早くビュンビュン飛ぶ相手に対空っぽい必殺技コマンドは間に合いません。普通の遅いゲームなら、➡⬇⬊のコマンドが間に合いますが、このゲームでは厳しかったです。やっぱり手先が器用な人じゃないとできないゲームなんでしょうか？　簡単に空中の相手にダメージを与えられる方法や跳び込みに対処する方法が知りたいです。とくかく、上からの攻めがキツイので、それに対処する方法を教えてください。

GGシリーズは共通して、無敵必殺技で対空することが少ないゲームです。むしろ、無敵技は地上の割り込みで使うことが多くなります。

解　空中コンボを覚えましょう

空中ガトリングと2段ジャンプを使って、空中コンボに発展させましょう。例えばカイなら、ジャンプ【K→S】⓪【S→HS】Ⓒ HSヴェイパースラスト～HSライジングジャベリン。途中に2段ジャンプを挟んで、コンボを伸ばしているのがわかります。

これは対空に使うコンボですが、ジャンプしてK→Sと入力しても、空振り時はジャンプKしか出ません。その後、バックジャンプや空中バックダッシュなどすれば、ほとんどスキが無い連係になります。

相手の空中ダッシュを見てから対空するのが難しい本作では、このように比較的リスクの低い対空手段をあらかじめ置いておくことがセオリーとなります。

ジャンプの上昇途中に【K→S】と出ればOK。入力は、ジャンプした瞬間に早めにするといいです。

2段ジャンプして、ジャンプSにつなぎます。2段ジャンプ後も素早くSを入力しましょう。

最後は空中必殺技で締めて完成です。途中で空中復帰されてしまう場合は、入力を早くしましょう。

解　対空で切り返しましょう

地上対空で使うのは、全キャラ共通で➡+Pがオススメです。ヒット後は相手が空中で吹き飛ぶので、左のような空中コンボにつなぐのが基本になります。実戦では、多少引き付けてから当てるのがコツになります。

➡+Pは1コマンドで出せる簡単な対空技です。素早い動きにも、これなら狙って出せますね。

上方向に攻撃判定の大きな技も対空になります。読みが必要ですが、少し早めに出しましょう。

低姿勢の技で空振り

本作で特徴的な跳び込み対策となるのが、ジャンプ攻撃に対してあえてしゃがみで避けることです。ジャンプ攻撃は当然しゃがみガード不能なわけですが、空中戦の強力な本作は早めにジャンプ攻撃を出しがちになります。また、低空ダッシュは最低空で出すことが少ないため、しゃがみで避けやすいです。一部しゃがみ姿勢の大きなキャラには不可能なテクニックですが、活用できるキャラは多いので試してみましょう。

System Pick UP　上半身無敵の➡+P

➡+Pの通常技は、全キャラ共通で上半身無敵がある技です。ジャンプ攻撃に対空になるのはもちろんのこと、空中に浮きながら突進してくる必殺技にも迎撃手段になります。引き付けて出しましょう。

➡+Pは上半身無敵。跳び込みだけでなく、このような突進系必殺技の迎撃に有効です。

System Pick UP　空中投げ

空中戦で効果的なのが空中投げ。本作の空中投げ間合いは、斜め上方向に広いです。つまり、地上からジャンプ上昇中に空中の相手を投げやすくなります。レバーを真横にしっかり入れるのがコツです。

➡+Pの対空性能が低いキャラは、空中投げで対空するのも手。失敗を恐れずに挑戦だ。

GG辞典+R　●ジャンプ属性付加:GGシリーズでは、特定の状況でジャンプキャンセルを入力すると、キャラクターに通常ジャンプの属性が仕込まれるという現象がある。もっとも実戦的なのがガトリング中の仕込み。ジャンプキャンセル可能な技のヒットストップ中に一瞬レバーを上に入れ、ジャンプせずにガトリングを続ける。その後、別の技からハイジャンプキャンセルすると、ハイジャンプ後さらに2段ジャンプが可能だ。

悩 起き攻めがキツイです

一度ダウンすると、起き上がりを攻められて普通の立ち回りに戻れません。ガードで耐えようとしてますが、見えない中段や途切れない連係でなかなか自分の番が回ってきません。悪いときは起き上がり直後に再びコンボをくらいダウンしてしまいます。

このゲームは移動起き上がりやダウン回避などが無いので、非常に起き上がる側が不利に感じます。何か簡単な対抗策はないのでしょうか？　サイクバーストなら、起き攻めを回避できますがいつも使えませんし……。いつでも可能な回避手段を教えてください。

一部のキャラは起き攻めに特化している。初心者だけじゃなく、上級者でもキツイのだ。ダウンしない立ち回りも重要になってくる。

解 タイミングを見切り、リバーサル技で脱出しましょう!

起き上がる側が非常に不利なことは変わり無いが、対抗手段が無いわけじゃない。右の写真に挙げた四つが主な対抗手段。タイミングが重要になるので、自キャラの起き上がるモーションを覚えておこう。

System Pick UP
出始めから無敵のバックステップ

バックステップは、出始めから無敵。ただ、その性能はキャラによって違う。無敵時間の長いキャラは積極的に活用しよう。

バックステップの無敵時間	キャラクター
5フレーム	ミリア
7フレーム	エディ、ファウスト、ジャム、ジョニー、ヴェノム、クリフ
8フレーム	ソル、アクセル、ブリジット、アバ、聖騎士団ソル
9フレーム	カイ、メイ、チップ、梅喧、闇慈、テスタメント、ディズィー
10フレーム	ザッパ、ロボカイ
11フレーム	イノ
19フレーム	スレイヤー、ジャスティス
20フレーム	ポチョムキン

※バックステップは打撃無敵かつ空中判定。空中投げはくらう。

起き攻めに対抗する四つのリバーサル技

無敵技

無敵技を出す場合は、コマンドを完成させ、ボタンはずらし押し入力などをするといい。ボタンの放しにも対応しているので、リバーサルで出すのが比較的簡単だ。

投げ返し

➡orに⬅レバーを入れながらHSボタン連打でOK。地上通常技を重ねてくる攻めに有効。ただし、メイの立ちKのように地上投げ無敵の地上技には通用しない。

ジャンプ

いわゆる、上入れっぱ。この場合、➡方向にレバーを入れて、最速でバックジャンプする。身軽なキャラはジャンプ移行が早く、特に有効な回避手段になる。

バックステップ

リバーサルで出せば、持続の短い攻撃をほとんど回避できる。ただ、リバーサルで出すのが難しく、失敗すると下段攻撃をくらいやすい。タイミングがキモの回避手段だ。

悩 ガードで固まった相手を崩せない!

跳び込みと下段では全然ガードを崩せません。ときどき、ダストアタックを使ってますが、上級者には立ちガードされることが多いです。崩しの基本を教えてください。できればキャラ固有の中段攻撃を使う連係ではなく、どのキャラでもできる崩しを知りたいです。

それと、通常投げを仕掛ければダメージを与えられますが、割り込まれることが多くイマイチ使いこなせてません。失敗したときに出るHSや➡+HS攻撃のスキも気になります。上級者の人は通常投げをバシバシ決めているのに、なぜ自分は決められないのでしょうか？

ダッシュ中は通常投げができない。一瞬止まってから投げを入力するのだ。フォルトレスで止まり、少し勢いが残った状態で投げるといい。

解 空中ダッシュで崩す

『GGXX』シリーズの王道ともいうべき崩しが、空中ダッシュと着地下段の二択。空中ダッシュ攻撃はガトリングも可能なので、長い間立ちガードしないとガードし切れない。そのため、前ジャンプからジャンプ攻撃を出さずに、着地後に下段攻撃を出す選択肢が対になる。前者は相手の頭or胸の高さくらいで空中ダッシュするのがキモ。一方、後者は、発生の早いしゃがみKが基本。ダメージ補正を考えるなら、足払いを始動にしてもいい。

空中ダッシュはなるべく低めがいい。下に攻撃判定の広い技を出そう。

ジャンプして何も出さずに、着地に下段攻撃を出す。発生の早いしゃがみKがオススメだ。

解 投げで崩す

本作の投げは、発生が1フレームと早い。しかも、状況次第で追撃ができるものが多く、十分ダメージ源になるので、密着から狙っていきたい。なお、投げ抜けは入力の猶予が短いので、投げを見てから投げ抜けするのは不可能だ。

PLAYER'S technique 打撃と投げの複合入力

本作の技の優先度はPの優先順位が高く、P→K→S→HSの順に低くなる。これを利用して、たとえば➡+S+HS同時押しと入力すると、投げ成立時は投げに、投げ失敗時には近距離立ちSが出る。

発生が早くスキの少ない近距離立ちS。暴発するHSor➡+HSを防ぐテクニックだ。

GG辞典+R
●起き上がり補足:ダウン後に移動起き上がりが無く、一部のキャラ以外は時間差を付けて起き上がる手段も無いので、起き攻めが強烈なGGシリーズ。これらに加え、無敵技の発生が早い技が少ないため、ジャンプ攻撃を重ねつつリバーサル無敵技を出された場合は着地後ガードが間に合う、いわゆる「詐欺飛び」も非常に強い。「詐欺飛び」に対しては直前ガード、フォルトレスなどでガードしてから読み合いをしていこう。

圧倒的なリーチと火力で相手を粉砕せよ!

クリフ=アンダーソン

リーチの長さが特徴的なクリフ。各種通常技は範囲が広く判定も強い。相手を近付けさせない立ち回りを目指そう。

Text:とも

	技名	コマンド
必	咆哮返し	↓↘→ + P or S
	頭蓋砕	↓↙← + S (空中可)
	首跨ぎ	↓↙← + K
	鱗剥がし	→↓↘ + HS (連打可)
	①先の先	↓↙← + P
	地獄突っ込み	①中にP
	四肢落とし	空中で ←↙↓↘→ + S
FB	空中咆哮返し	空中で↓↘→ + D
	地獄突っ込み	①中にD
覚醒	リフレクスロア	↓↘→↓↘→ + HS
	ソウルサヴァイヴァー	→↘↓↙←→ + HS
一撃	破龍爆砕	↓↘→↓↘→ + HS

Pick UP! 首跨ぎを使いこなそう!

クリフのメイン必殺技といっても過言ではない首跨ぎは、刀を軸に棒高跳びのような動作をして着地する技。降り際に判定があり、一気に相手に近付くことが可能だ。さらにすきも少なく、ガードされていても反撃を受けにくいので、どんどん使っていこう。また、ガードを崩す手段としても有効。出し切りとフォースロマンキャンで相手を揺さぶろう。

出し切りだとめくりヒットを狙えないのでフォースロマンキャンで揺さぶりをかけよう。

ダッシュやけん制を使いこなし、ゲージをためて突撃しよう!

基本的には動きが遅いクリフだが、遠距離から一気に相手に近付く技を多く持っている。ゲージがあれば奇襲からダメージを取ったり、択一攻撃を仕掛けることが可能だ。またクリフのダッシュはステップとなっており、大量のゲージ増加が見込める。けん制の合間に、近付く選択肢として、すきがあればステップでゲージをためよう。

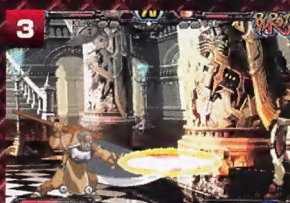
相手のすきを突いてのジャンプDでの特攻。フォースロマキャンで近付くもよし、ロマンキャンセルから崩しにいってもよし。

主要技解説

1 しゃがみS

2 遠距離立ちS

3 咆哮返し

4 先の先

5 リフレクスロア

6 ソウルサヴァイヴァー

1:ダウン引き起こし効果を持っている通常技。投げなどからダウンを取った際には、しゃがみSからコンボを決めよう。

2:発生が早い主力牽制技。リーチにも優れているので、攻めの起点となる。

3:P版はすきの少ない飛び道具。コンボや連係など多彩な使い方が可能だ。ゲージがあるときはフォースロマキャンから近付くのも強力。

4:打撃無敵で相手の技をかわす技。地獄突っ込みという派生技を出せるが、クリフがぎっくり腰になってしまうこともあるので注意。

5:リフレクスロアはリーチと発生に優れた飛び道具。画面の半分以上届くので、相手のうかつな行動のすきに差し込んでいこう。

6:発生がリフレクスロアより遅いが、ヒット時に相手をダウンを奪える。起き攻めへ移行するときに使おう。

獲物は長いが近距離戦もお任せ!

気絶値の高い技がそろっているクリフ。中でも代表的なのは→+P。飛び込んできた相手には、→+Pからのコンボで相手の気絶を狙っていこう。また、フォースブレイク地獄突っ込みもヒット時にほとんどのキャラが気絶する。確定する場所では狙ってコンボをたたき込もう。また、クリフのジャンプKは昇りで出すとほとんどのキャラクターのしゃがみ状態にヒットするので、【ジャンプK→ジャンプS→ジャンプHS】と連係する攻めが強力。しつこく相手にまとわり付き、攻勢を維持しながらゲージをためていこう。中距離や遠距離でのけん制が主なクリフだが、近距離でもさまざまな選択肢を備えているぞ。

上半身無敵が長いので、対空技として優秀。また、足元に判定の無い技に勝つことができるぞ。

ほとんどのキャラに対してジャンプKがしゃがみにヒットする。空中頭蓋砕からコンボをたたき込もう。

連続技

I	【しゃがみA→立ちB】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶FB咆哮返し→(低空ダッシュ)ジャンプSⒸ▶四肢落とし
II	(相手画面端)通常投げ→(ダッシュ)しゃがみSⒸ▶S咆哮返しⒻ▶S咆哮返しⒻ▶(ダッシュ)【しゃがみS→立ちHS】Ⓒ▶鱗剥がし
III	ジャンプKⒸ▶(空中)頭蓋砕Ⓡ▶ジャンプHS→足払いⒸ▶リフレクスロア

Iのコンボは FB咆哮返しの後、高さを調節して四肢落としでダウンを奪おう。IIは画面端での投げを決めたときに狙える。S咆哮返しはスライドダウンを奪えるため、ゲージがある限りループしてダメージを伸ばせるぞ。IIIは昇り中段からのコンボ。ゲージ効率は悪いが、高速中段からダメージを与えられる、ここぞというときに使おう。

●クリフ補足:フォースブレイク地獄突っ込みは気絶値が非常に高いが、気絶耐性値の上がったポチョムキン相手では一発で気絶しないこともある。

N.Bを飛ばしながら歩いて相手を追い詰めよう

とにかく機動力に乏しいジャスティス。しかし、飛び道具のN.Bが優秀なため、自分から無理に動く必要があまり無い。N.Bの硬直後半は、さらにN.Bでキャンセルできるため、複数N.Bを飛ばしてじわじわと相手を追い詰めよう。ジャスティスの前方歩きはテンションゲージの増加量が高い。テンションゲージをためつつ攻勢を維持しよう。

相手の被硬直中はテンションゲージ増加量が悪くなる。N.Bが当たる瞬間には歩きではなくジャンプなどで接近しよう。

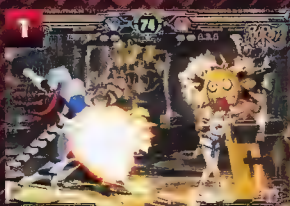
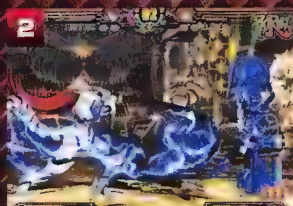
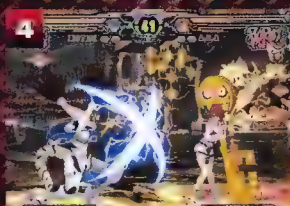
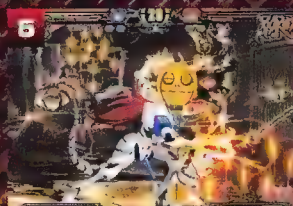
主要技解説

1 N.B

2 Sミカエルソード

3 サペリアートランス

4 しゃがみHS

5 →+P

6 ミカエルブレード

1：ボタンによる五種類の軌道があり、ボタンをホールドして飛ばし、離すことで起爆する。基本は飛び込みを防止できるS版と、低い位置をカバーできるP版、有効範囲の広いK版だ。

2：優秀なけん制技。地上はもちろん、ジャンプの出掛かりに引っ掛かりやすく、リーチ、すき、発生、ヒット時の状況と申し分ない。ガンガン振ろう。

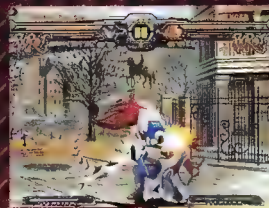
3：テンションゲージ25%消費の突進技。突進中は無敵なので使いやすい。空中版は突進後にそのまま空中で行動可能になる。

4：置きに使える対空けん制。キャンセル不能だが、近距離のコンボパーツにも使えるぞ。

5：2ヒットとも上半身無敵かつ中段攻撃。空中ダッシュを落とす場合と、近距離の崩しに使おう。

6：端まで届く覚醒必殺技。フォースロマンキャンセルも可能であらゆる場面で頼りになる。

視覚的に見えない中段を追れ！

ジャスティスが接近できたときの崩しは強烈！発生が早い中段攻撃の→＋Pを中心に相手のガードを崩そう。→＋Pは基本的にしゃがみ姿勢の相手には1段目が当たらないため、2段目のみを当てることになるが、それでも十分な早さを誇る。1段目の中段を活用したい場合は、ジャンプHSを相手に立ちガードさせてから着地→＋Pで、立ちガード硬直中のモーションに当てるなどのテクニックを使うといい。ほかの崩し手段としてはN.Bの爆風が便利だ。相手の後方で起爆することでノックバックが逆になり、相手を引き寄せることができるため、投げも狙いやすくなる。N.Bの飛ばし方が重要だ。

→＋Pの1段目は非常に早い。うまく状況が作れたら、見てからガードは困難だ。

爆風に隠れながらの二択は、まさに見えない。フォースロマキャンを活用しよう。

連続技

I	通常投げ→→+HSⒿ▶[S(1段目)→D]Ⓙ▶HS
II	[しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS]→[ジャンプK→ジャンプD]Ⓙ▶ジャンプDⒸ▶空中Sミカエルソード
III	(画面中央)→+HSⒸ▶地上HSミカエルソード→→+HSⒿ▶ジャンプDⒸ▶空中SミカエルソードⒻ▶→+HSⒿ▶[S→D]Ⓙ▶DⒸ▶空中Sミカエルソード

空中コンボ部分は低めにジャンプHSを当ててダウンを奪うか、空中Sミカエルソードでダメージをとりつつ距離を取るかを好みや状況で選ぼう。IIのしゃがみHSからのジャンプKはキャンセルではなく目押しなので注意。IIIのHSミカエルソードは相手の重さと当てる位置によっては→+HSで拾うのが不可能なため、不安な場合には立ちKやしゃがみSで拾おう。

強力な技の数々を武器に歩きで相手ににじり寄れ！

ジャスティス

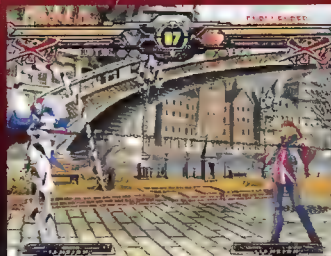
旧作とはまったく異なる性能でアーケード版に初参戦！　何と地上空中ともにダッシュが無い。機動力の悪さをいかに補えるか!?

Text:cw

	技名	コマンド
必	ヴァルキリーアーク	↓↘→＋P
必	ミカエルソード	←↙↓↘→＋S or HS(空中可)
必	S.B.T	→↓↘＋K
必	①N.B	↓↓＋P or K or S or HS or D
必	起爆	①入力時に使用したボタンを離す
FB	サペリアートランス	↓↘→＋D (空中可)
覚醒	インペリアルレイ	→↘↓↙←→＋S
覚醒	ミカエルブレード	→↘↓↙←→＋HS
覚醒	ガンマレイ※	←→←→↘↓↙←＋HS
覚醒	オメガシフト※	←→←→↘↓↙←＋S
一撃	イグゼレイザー	↓↘→↓↘→＋HS

※テンションゲージを100%消費

Pick UP!
不利な状況や相手には？

ジャスティスは体が大きく機動力が悪いため、相手の固めを抜けづらい。当身技のヴァルキリーアークは、下段攻撃を取れない上に判定が遅めなので、切り返しに頼れるとは言いがたい。そこで、1フレームから足元が無敵になるS.B.Tを狙ってみよう。大きくのけぞりながら後方に下がる動作のため、予想外に攻撃を避けるぞ。ただし、全身無敵ではないので頼り過ぎないように。

N.Bの発射を邪魔しやすい相手にはヴァルキリーアークを意識させよう。

GG辞典+R ●ジャスティス必殺技紹介:N.Bのフォースロマキャンは飛ばした瞬間だが、飛ばしたボタンを素早く押し直せば、爆発していない状態を維持しながらすきを消せる。空中HSミカエルソードは、攻撃後に空中で行動可能になるので、相手に下を取られたときなど立ち回りで使おう。インペリアルレイは近距離ならば相手の体力を大きく削れる。

連係や連続技がより強化！相手を捕らえて一気に決めろ

ソル＝バッドガイ

火力や動きやすさはそのままに、かゆいところに手が届くようになり、さらに扱いやすくなったぞ。復活したDループを決めろ！

Text:cw

	技名	コマンド
必	ガンフレイム	↓↘→＋P
	ガンフレイム（フェイント）	↓↙←＋P
	①ヴォルカニックヴァイパー	→↓↘＋S or HS（空中可）
	叩き落し	①中に↓↙←＋K
	グランドヴァイパー	↓↙←＋S
	バンディットリヴォルヴァー	↓↘→＋K
	バンディットブリンガー	↓↘→＋K（押しっぱなし）
	ライオットスタンプ	↓↙←＋K
	ぶっきらぼうに投げる	密着して→↓↘＋K
	サイドワインダー	空中で↓↘→＋HS
	②ファフニール	←↙↓↘→＋HS
	叩き落し	③中に空中で↓↙←＋K
FB	②ファフニール	←↙↓↘→＋D
	タイランレイブ	②中に→←＋D
	サイドワインダー	空中で↓↘→＋D
覚醒	タイランレイブ Ver.β	→↘↓↙←→＋HS
	③ドラゴンインストール	↓↙←↓↙←＋S
	③ドラゴンインストールセカンド※	↓↙←↓↙←↓↙←↓↙←＋P＋HS
一撃	ナパームデス	↓↘→↓↘→＋HS

※テンションゲージを100％消費

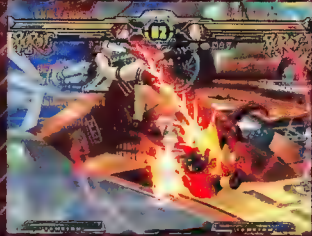
遠距離Sで地上戦を制しろ！

ソルの主要けん制である遠距離立ちSからの行動が増えているため、今まで以上に遠距離立ちSを当てたときの状況を確認することが勝利へとつながるぞ。代表的なものは立ちHSからHSファフニールがつながること。遠距離立ちSが遠めでヒットした場合にも確認からまとまったダメージを与えられるようになった。遠距離立ちS→→＋HSというガトリングコンビネーションルートも追加されているため、やや近い位置のジャンプ防止も可能だ。

HSファフニールはガードされるとすきが大きいので注意。ヒット確認からきちんとつなぎ、よろけた相手を攻めよう。

→＋HSはよろけ誘発ではなくなっている。ジャンプ防止やカウンター狙いで遠距離立ちSから振っていこう。

新たなコンボルートを活用しよう

高い火力も魅力の一つであるソル。新たな連続技パーツで大ダメージを狙える場面が増えたぞ！→＋Pは空中ヒットでも長い受身不能時間を持つため、さらに連続技パーツとして使いやすくなった。FBファフニールはクリーンヒット時にスライドダウンするようになったのに加え、キャンセルで出せるようになった。画面端なら足払いからつなぐことでゲージ25％で連続技を決められるぞ。新たなクリーンヒット対応技も増え、FBタイランレイブにもクリーンヒットによるダメージ上昇があるので、連続技が上達するほど大ダメージを狙えるのだ。

→＋Pは対空や暴れつぶしでカウンターを狙おう。成功したらタイミングよくバンディットブリンガーでクリーンヒットから大ダメージだ！

連続技

I （画面端）［立ちK→→＋P→立ちHS］Ⓙ（D→降り際にD）×2→ダッシュ［ジャンプK→ジャンプD］Ⓙ［S→D］Ⓒ空中Sヴォルカニックヴァイパー～叩き落し

II ［遠距離S→立ちHS］ⒸHSファフニールⓇグランドヴァイパー☆→ジャンプHSⒸサイドワインダー☆→［近距離立ちS→しゃがみHS］ⒿSⒸサイドワインダー☆→垂直ジャンプSⒸサイドワインダー☆→バンディットリヴォルヴァー

※☆はクリーンヒット

Iは旧作から復活したDループ。軽いキャラ以外に狙えるぞ。クリーンヒットを狙うコンボより威力は低いが、画面端を維持できるのが強みだ。**II**はクリーンヒットを複数回狙う連続技。グランドヴァイパーはレバガチャ&ボタン連打でヒット数が増える。地上の相手へのコンボに組み込む場合は5ヒット目くらいで連打をやめるとクリーンヒットしやすいぞ。

扱いやすく攻守両対応。付け入るすきを与えるな！

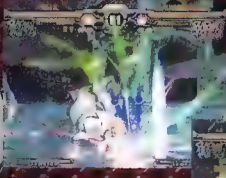
カイ＝キスク

オールレンジで闘える技が一通りそろっているカイは、攻守のバランスがいい。最適な判断の繰り返しが常勝への近道だ。

Text:H.H

	技名	コマンド
必	スタンエッジ	↓↘→＋S or HS（空中可）
	①スタンエッジ・チャージアタック	↓↘→＋D（空中可）
	②ヴェイパースラスト	→↓↘＋SorHS（空中可）
	ライジングジャベリン	②中に S or HS
	スタンディッパー	↓↘→＋K
	グリードセバー	↓↙←＋K
	ライトニングストライク	相手ダウン中に↓↓↓＋HS
	③ライトニングスフィア	地上版①中に←＋D
FB	チャージドライブ	③中に←→＋D
	スタンレイズ	空中で↓↙←＋D
	グリードセバー	↓↙←＋D
覚醒	ライド・ザ・ライトニング	→↘↓↙←→＋HS（空中可）
	セイクリッドエッジ	↓↘→↓↘→＋P
一撃	ライジング・フォース	↓↘→↓↘→＋HS

新技によるコンボ選択の新たな可能性

ダウン追い討ち専用の必殺技ライトニングストライクにダウン引き剥がし性能とフォースロマキャンが追加されたため、コンボ選択に幅ができた。足払いや新技FBグリードセバーなどで近距離でダウンを奪ったときに追撃が可能だ。また、FBグリードセバーは中段攻撃でカウンターヒット時にはバウンド効果がある。そのまま空中コンボに移行できるので、高速中段として使うだけでなく、暴れつぶしとしても有効だ。

FBグリードセバーは攻撃発生もかなり早い。見てから立ちガードに切り替えるのは極めて困難だろう。

ライトニングストライクはガードバランスが大幅に減少するので、使いどころは見極めていく必要がある。

↘＋HSを用いた連係や起き攻め

過去のGGXXシリーズで→＋HSだった技が↘＋HSとして再登場。発生は早くないが、ガードさせられれば大幅有利でガードバランスの上昇値も高い優れた技だ。コンスタントに高火力コンボを狙うのが難しいカイにとって、攻めを継続しつつコンボの期待値を高めることはかなりの強みとなる。

また、起き攻めで攻撃判定の持続の後半を重ねると、ほとんどのリバーサル無敵攻撃をガードできるぞ。カイのコンボは最後にHSジャベリンを決めてダウンを奪うことが多いので、↘＋HSを重ねる機会も多くなるだろう。

起き攻めでは持続の後半を重ねる。タイミングは難しくはないが要練習だ。重ねた後は無敵技を警戒してガードを入力しておこう。

連続技

I ［しゃがみK→足払い］Ⓒライトニングストライク Ⓕ［近距離立ちS→しゃがみHS］Ⓒグリードセバー→［近距離立ちS→しゃがみHS］ⒸHSヴェイパースラスト→HSライジングジャベリン

II 通常投げⒻ［近距離立ちS→立HS］Ⓒグリードセバー→［近距離立ちS→しゃがみHS］ⒸHSヴェイパースラスト→HSライジングジャベリン→［しゃがみP→近距離立ちS→しゃがみHS］ⒸHSヴェイパースラスト→HSライジングジャベリン

III （空中の相手に）［→＋P→しゃがみHS］］ⒿジャンプSⒿ［ジャンプS→ジャンプHS］Ⓒ空中HSヴェイパースラスト→HSジャベリン

Iは下段からのコンボ。近距離立ちSが届かない場合、しゃがみSで代用できる相手も居るので使い分けよう。**II**は投げから画面を運びつつダウンを奪えるコンボ。しゃがみPでの拾いにはダッシュが必要。省いて起き攻めに持ち込んでしまってもいい。**III**は対空コンボ。→＋P→しゃがみHSまでセットで出しておくとコンボに移行しやすい。

GG辞典+R

●ソル補足：I、II非対応キャラ：メイ、ミリア、ジャム、梅喧、ディズィー、クリフ（イノ、ジャスティス）。IIのコンボは浮きの関係で難しいので、サイドワインダーを1回省くなどしてダウンを奪おう。

●カイ補足：投げは→＋S＋HSと入力し、直後に↘＋HSを仕込んでおこう。投げ失敗で近距離立ちSがガードされても攻めが継続でき、近距離立ちSがカウンターヒットした場合は↘＋HSがコンボになるぞ。

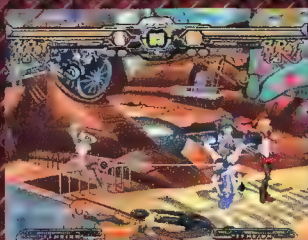
空中Sレスティブローリングで崩せ!

空中Sレスティブローリングは攻撃発生が10フレームと早い上、中段攻撃に変化。さらにフォースロマンキャンセル対応とくれば、ガード崩しに使わない手はない。→↘↓↙←↗↘+S、→↓↘→↗+Sなどの入力でジャンプの昇り際に出せば、高速の中段攻撃として機能するのだ。ジャンプ攻撃、ジャンプキャンセル可能技をガードさせた後は、この空中Sレスティブローリングと下段攻撃のしゃがみK、足払いで中下段の二択を迫ろう。

レスティブローリング自体の性能も変化。方向転換の速度がアップしており、奇襲に使いやすいぞ。

ガードされても相手から離れるように方向転換すれば反撃は受けにくい。主力技になりうる性能だ。

その他の注目点も忘れずに!

そのほかで注目すべき技は、新必殺技のD拍手で迎えてください。相手の背後にフープを設置してイルカを発射するため、ガード、ヒット時ともに相手をメイ側へと引き寄せる効果がある。HSイルカさん・縦で連続技を締めて遠くでダウンさせた場合も、これで起き攻めを仕掛けやすくなっているのだ。オーバーヘッドキッスは移動投げに変化。発生は遅くなったが、予備動作が通常ダッシュを似ているので、幻惑効果は高い。超絶悶絶きりもみ大旋風は、動作中スーパーアーマー状態かつガード後はメイが有利に。奇襲として使うのも面白い。

遠距離立ちSや立ちKから↙+Kが出るようになったのも地味にうれしいポイント。足元がお留守と言わんばかりにダウンを奪おう。

連続技

I	(空中の相手に)ジャンプ[K→HS]Ⓙ▶HSⒸ▶空中Sレスティブローリング→方向転換(↓)×3→究極のだだっこ
II	通常投げ→ダッシュ究極のだだっこor(相手画面端)通常投げ→究極のだだっこ→[近距離立ちS→立ちHS]Ⓒ▶HSイルカさん・縦
III	(相手画面端)足払いⒸ▶HSイルカさん・横→立ちHSⒸ▶HSイルカさん・横Ⓕ▶ダッシュ[しゃがみS→立ちHS]Ⓒ▶HSイルカさん・縦→ダッシュ究極のだだっこ

Iは空中連続技の締めにSレスティブローリングを使用し、ダウンを奪う構成。前作とは異なり、空中連続技からダウンを奪えるため、起き攻めへ移行する機会が増加している。IIは通常投げからの追撃。相手をK.O.できる体力状況で狙おう。IIIはイルカさん・横空中ヒットのスライドダウン状態を利用した連続技。2回目のイルカさん・横後は最速でダッシュすること。

Sレスティブローリングに注目 連続技に連係に大活躍!

メイ

Sレスティブローリングの性能がひときわ輝いているメイ。この技を軸とする立ち回り、連続技を組み立てていくことが今作の勝利への近道だろう。

Text:ケンちゃん

	技名	コマンド
必殺	①イルカさん・横	←タメ→+S or HS
	②イルカさん・縦	↓タメ↑+SorHS
	③レスティブローリング	→↓↘+S or HS(空中可)
	方向転換	③中にレバー+S or HS(3回まで)
	拍手で迎えてください	←↙↓↘→+P or K or S or HS or D(タメ可)
	オーバーヘッド・キッス	→↘↓↙←+K
FB	イルカさん頑張って・横	①中にレバーニュートラル後→+D
	イルカさん頑張って・縦	②中にレバーニュートラル後↑+D
	じゃっくはうんど	↓↙←+D
覚醒	究極のだだっこ	→↘↓↙←+HS
	グレート山田アタック	↓↘→↓↘→+S
	④超絶悶絶きりもみ大旋風	→↘↓↙←+S
	デラックス五所川原ボンバー	④中にP
一撃	メイと愉快な仲間達	←↙↓↘→←↙↓↘→+HSまたは→↘↓↙←→↘↓↙←+HS

帰ってきたミリコプター!

過去のGG作品でミリアの象徴とも言われていた技、「ミリコプター」ことジャンプHSが7年振りに帰ってきた。コマンドはジャンプ中↓+HS。3段技かつヒット時は下方向へのたたきつけ効果が強いため、ダウンを奪うのに最適なジャンプ攻撃だ。また発生も早いので、空中ダッシュ【ジャンプP→↓+HS】というコンボ兼ジャンプ防止の連係が非常に強力。ヒット時は近距離立ちSで拾い直せるため、コンボパーツも大幅に増えているぞ。

ミリア使い感涙の旧ジャンプHSモーション。恐怖を植え付けられたプレイヤーも多いだろう。

→+Pジャンプキャンセル時にカウンターしていた場合はKサイレントフォースからコンボにつなごう。

進化した立ち回りと起き攻め

→+Pの1段目と遠距離立ちSがジャンプキャンセル可能となり展開の早い攻めができるようになった。またロンギヌスの高速化により足払いからつながるため、画面中央で足払いがヒットした際のリターンも増えているぞ。プリティメイズは地上版がフォースロマキャン対応技となり固めから直接中段を迫ることができるようになった。空中版は硬直が短くなり再行動が可能となっている。新技の空中ウィンガーは発生が早いので対空つぶしやコンボに使おう。ヒット時はスライドダウンを誘発するため、画面端では追撃が可能だ。

連係からのプリティメイズフォースロマキャンは展開が早く非常に強力。

連続技

I	→+P(カウンターヒット)Ⓙ▶Kサイレントフォース→ジャンプS→空中ダッシュ→ジャンプ[K→S]→[近距離立ちS→しゃがみHS]Ⓙ▶ジャンプ[S→HS]→空中ダッシュ→↓+HSⒸ▶バッドムーン
II	足払いⒸ▶ラストシェイカー~ロンギヌス→空中ダッシュ→ジャンプD→しゃがみHSⒿ▶[S→HS]→空中ダッシュHS→空中ダッシュ↓+HSⒸ▶バッドムーン
III	プリティメイズⒻ▶バッドムーン→しゃがみHSⒿ▶ジャンプHS→空中ダッシュHS→空中ダッシュ↓+HS→Sサイレントフォース→→HS

Iは→+Pカウンターヒット始動のコンボ。Kサイレントフォースは慣性が消えるため、ジャンプの昇りで出すとジャンプSにつなげられる。IIは足払いから狙える高ダメージコンボ。足払い→ラストシェイカーまで入れ込んでおき、ヒットしたときのみロンギヌスを入力しよう。IIIはプリティメイズから空中コンボ。最後の→+HSをキャンセルしてシークレットガーデンを出せば起き攻めへ移行できる。

ミリア=レイジ

今までに無いダメージの取り方ができるようになり、決め手が増したミリア。動きの早さと攻めの手数で相手をほんろうしていこう。

Text:コイチ

	技名	コマンド
必殺	①ラストシェイカー	↓↙←+S
	前転	↓↙←+K or ①中に↓↙←+K
	アイアンセイバー	↓↙←+P or ①中に↓↙←+P
	タンデムトップ	↓↘→+S or HS
	バッドムーン	空中で↓↘→+P
	高速落下	空中で↓↘→+K
	サイレントフォース	空中で↓↙←+K or S or HS
	②シークレットガーデン	↓↙←+HSの後レバー+HS(4回まで)
	シークレットガーデン停止	②中にD
FB	プリティ・メイズ	↓↘→+D(空中可)
	ロンギヌス	①中に↓↙←+D
	シークレットガーデン	↓↙←+Dの後レバー+HS or D(4回まで)
覚醒	ウィンガー	↓↙←↙↓↘→+HS(空中可)
	エメラルドレイン	↓↘→↓↘→+S
一撃	アイアンメイデン	↓↘→↓↘→+HS

GG辞典+R

●メイ補足:超絶悶絶きりもみ大旋風は相手の覚醒必殺技以外はほぼすべて耐えられる模様。そのため、ジャンプで回避されて背後から攻撃を受けたとしてもやられ状態にはならず、ガード状態になる。

●ミリア補足:新技のFBシークレットガーデンは発生が早くバッドムーンでダウンを奪った後でも直接重ねることができる。リバーサル技の強い相手に有効だ。

2種の召還を駆使して相手を地獄にたたき込め

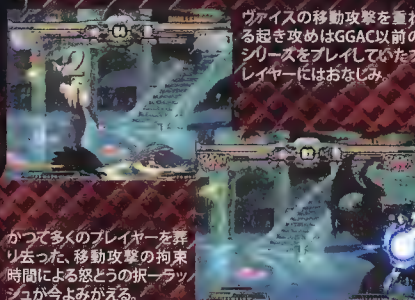
エディ

2対1の状況から繰り出される恐怖の波状攻撃はいまだ健在！　新たに追加されたエディ召還と通常召還の使い分けが勝利のカギだ

Text:秋葉ザトー

	技名	コマンド
必	インヴァイトヘル	↓↓+SorHS
	①ブレイク・ザ・ロウ	↓↙←+K（押しっぱなし）
	追加シャドウギャラリー	①中に←↙↓↘→+Sまたは ①中に→↘↓↙←+S
	②エディ召還（戻し）	↓↘→+P or K or S or HS
	小攻撃	②中にPor↓↘→+P
	移動攻撃	②中にKor↓↘→+K
	対空攻撃	②中にSor↓↘→+S
	シャドウホール	②中にHSor↓↘→+HS
	中段攻撃	②中にD
	③エディ召還ヴァイス	↓↙←+HS
	小攻撃	③中にP
	移動攻撃	③中にK
	対空攻撃	③中にS
	ドリルスペシャル	③中にHS
	中段攻撃	③中にD
	ドランカーシェイド	↓↙←+S
	ダムドファング	密着して→↓↘+S
	シャドウギャラリー	空中で←↙↓↘→+S
FB	ドリルスペシャル	↓↓+D
	イグゾーション	↓↘→+D
覚醒	アモルファス	→↘↓↙←→+HS
	イグゼキューターχ	空中で↓↘→↓↘→+S
一撃	ブラック・イン・マインド	↓↘→↓↘→+HS

状況に応じた召還の使い分けが勝利のカギ

今回のエディの目玉は、何といっても旧作（GGAC以前）の分身攻撃を繰り出すことができるエディ召還ヴァイスの追加だろう。ヴァイスで召還した分身の移動攻撃をガードさせるとしっかりガードバランスも上昇するので、足払いからの起き攻めにはうってつけだ。ここからジャンプKをガードさせ、飛行→ジャンプKと着地立ちKで二択を仕掛けていこう。通常のエディ召還は立ち回りで強力な攻撃がそろっているぞ。

ヴァイスの移動攻撃を重ねる起き攻めはGGAC以前のシリーズをプレイしていたプレイヤーにはおなじみ。

かつて多くのプレイヤーを葬り去った、移動攻撃の拘束時間による怒とうの択一ラッシュが今よみがえる。

エディゲージが残っている状況を保ち続ける

通常のエディ召還中に分身との同時攻撃に巻き込むことができたらエディゲージ回収のチャンス。相手のガードを崩すことに成功したら近距離立ちSなどから立ちHSにつなぎ、そのままシャドウホールを設置して相手を押し込んでしまおう。シャドウホールは設置の段階からエディゲージが回復を始めるので、追撃からダウンを奪えばエディゲージ回復までの時間を稼ぎやすくなる。また、イグゾーションによりエディゲージが1本分以上残っている状態であれば、シャドウホール設置してもエディゲージが残るので、ダウンを奪った後に再度の召還が可能だ。

エディゲージが残っているときに限り、イグゾーションはエディゲージを瞬時に1本分、上限を超えて回復させる。こちらも便利だ。

連続技

I	(エディ召還中)［立ちK&移動攻撃→近距離立ちS→→+P(1ヒット)→立ちHS］→シャドウホール→ダッシュドランカーシェイド×3→立ちHS(1ヒット)］Ⓒ Sインヴァイトヘル
II	(エディ召還中)→+K Ⓒ ドランカーシェイド→移動攻撃→ダッシュ［→+P→近距離立ちS］→移動攻撃→ダッシュ［→+P→立ちHS］→シャドウホール→ダッシュ→+P→→+P→［→+P(1ヒット)→立ちHS(1ヒット)］Ⓒ Sインヴァイトヘル
III	(エディ召還中)対空攻撃(カウンターヒット)→→+P&対空攻撃Ⓙ［ジャンプK→ジャンプHS→ジャンプD&対空攻撃］

Iは最も簡単にシャドウホールへつなぐ連係。ボタンのホールドが必要無いのが特徴で、転移で相手の背後に出現したときなどに狙っていくといい。IIは中段始動のコンボ。こちらはボタンをホールドしつつ、Sボタンを使う攻撃の後に移動攻撃を出すのがコツ。IIIは対空攻撃が立ち回りでカウンターヒットしたときの高火力コンボだ。→+Pの発生前にSボタンをホールドしよう。

圧倒的なプレッシャーで相手をたたきのめせ

ポチョムキン

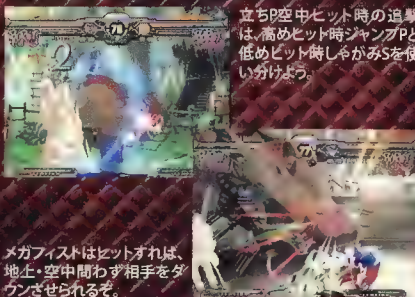
ポチョムキンの持つ暴力と言っても過言ではない起き攻め。その起き攻めへ移行するプロセスと起き攻めパターンを覚えよう。

Text:サトシ

	技名	コマンド
必	メガフィスト（前方）	↓↘→+P
	メガフィスト（後方）	↓↙←+P
	スライドヘッド	↓↘→+S
	①ハンマーフォール	←タメ→+HS
	ハンマーフォールブレーキ	①中にP
	F.D.B	→↘↓↙←+S
	ポチョムキンバスター	密着して→↘↓↙←→+P
	②ヒートナックル	→↓↘+HS
	ヒートエクステンド	②中に→↘↓↙←+HS
FB	③ジャッジガントレッド	→↘↓↙←+D
	ジャッジガントレット停止	③中にP
	空中ポチョムキンバスター	空中で→↘↓↙←→+D
覚醒	④ガイガンター	→↘↓↙←→+HS
	ガイガンティックブリッド	④中に←↙↓↘→←↙↓↘→+P
	ヘブンリーポチョムキンバスター	↓↘→↓↘→+S
一撃	マグナムオペラ	↓↘→↓↘→+HS

起き攻めチャンスを逃すな

今作のポチョムキンは地上、空中問わずほとんどの技がヒットしたときにダウンを奪うことが可能になった。立ちP空中ヒット時の受け身不能時間の延長、ジャンプS空中ヒット時に地上にたたき付け効果が追加などが大きな要因。そのほかにも足払い先端ヒットからのキャンセルハンマーフォールブレーキなど、さまざまな場面で起き攻めに移行できるようになっている。変更点に対応して、ダウンを奪い起き攻めチャンスを逃すな！

立ちP空中ヒット時の追撃は、高めヒット時ジャンプPと低めヒット時しゃがみSを使い分けよう。

メガフィストはヒットすれば、地上・空中問わず相手をダウンさせられるぞ。

ハンマーフォール起き攻めを使いこなせ

相手の起き上がりにハンマーフォールを重ねると、リバーサル無敵行動を警戒した起き攻めができ非常に強力。ヒット時と空振り時では、ヒットストップの関係上実際にフォースロマキャンを入力するタイミングが変わってしまう。これを利用し、ゲージが25%～49%の時は空振り時とヒット時の2回のタイミングで、50%以上の場合は空振り時に合わせて入力すると、失敗時のリスクを減らせるぞ。また、攻撃の持続を重ねることで攻撃判定を当てた瞬間にフォースロマキャンも可能。相手の行動を大きく制限できる強力な起き攻めだ。

ハンマーフォールを重ねつつ、相手のリバーサル行動を抑止。ガードされていても攻めを継続できる起き攻めだ。

連続技

I	［立ちP(空中ヒット)→しゃがみS］Ⓒ ヒートナックル→ヒートエクステンド
II	→+P(空中ヒット)Ⓙ［ジャンプP→ジャンプK→ジャンプS→ジャンプHS］→近距離立ちS→ヒートナックル→ヒートエクステンド
III	空中FBポチョムキンバスターⒻ しゃがみS→しゃがみHSⒸ ヘブンリーポチョムキンバスター

Iはバックステップの空中食らいや暴れが空中でヒットしたときなどに重宝する。IIのコンボは対空の→+Pからのコンボだ、ガード時はジャンプPを刻んで相手を引き摺り下ろして着地際を攻めよう。IIIは画面中央でゲージを使った高火力コンボだ。中央ではダメージを出しにくいポチョムキンにとって貴重なダメージ源になるのでフォースロマンキャンセルは要練習だ。

●エディ補足:シャドウホールは上段攻撃になったため本体の攻撃と絡めた中下段同時攻撃には使えないが、ダウンした相手にヒットさせても引き起こしつつ捕縛してくれるように強化された。
●ポチョムキン補足:上記の変更のほかにしゃがみPが下段となった。［しゃがみP→しゃがみK→足払い］のガトリングが三連続で下段となるので強力だ。

強化された必殺技群で相手をかく乱する!

ダッシュ慣性の付いた幻朧斬を使う

幻朧斬はチップが画面から姿を消している間は無敵になったため、地上ダッシュからおもむろに出すのが強力だ。相手の地上技をすり抜けながらつかむ上に、上昇系の無敵技を出されても当たらない。ジャンプで逃げられてもDボタンを押すだけで空中ガード不能の幻朧斬・陽に派生できるため死角が無く、幻朧斬・陽は技後の落下スピード高速化+着地硬直減少によりリスクを負わせづらい。地上戦での強力な選択肢だ。

持続の長い必殺技を出されてもこの通り。画面から姿を消している以上当然といえば当然なのだが……。

ジャンプに逃げに対する幻朧斬・陽は、当たり方によって、ダッシュ遠距離立ちS→立ちHSで追撃が可能だ。

追加されたフォースブレイク必殺技

αブレード、βブレード、γブレードのすべてにフォースブレイクが追加されている点も見逃せない。FBαブレードは画面中央でのコンボパーツとして役立ち、FBβブレードは長い無敵と前方向に大きく移動する特性を利用して、通常のβブレードが届かない位置から持続の長い必殺技を重ねてくる相手への切り返しに使えるぞ。FBγブレードは長時間相手を捕縛し、解除後のやられ状態は最後に当てた技に依存する。特定状況の連続技に使用するほか、足払いⒸFBγブレード後は殺式迷彩※2を安全に発動できるので覚えておこう。

画面中央でのダッシュ慣性付きαブレードを使ったいわゆる「ぴき逃げ」。ヒット時にも、FBαブレードを使えばその後に追撃できる。

連続技

I	地上投げ→FBβブレードor万鬼滅砕
II	(画面中央しゃがみくらい)立ちHSⒸ冽掌→[近距離立ちS→立ちHS]Ⓙ空中αブレード→[ダッシュ遠距離立ちS→立ちHS]Ⓙ[低空ダッシュジャンプP→ジャンプD]Ⓒ空中αブレード
III	(相手画面端)足払いⒸ冽掌→立ちHSⒸ幻朧斬・陽→しゃがみHSⒸ幻朧斬・陽→→+HSⒸ斬星狼牙

Iは地上投げからダメージを取る連続技。相手を倒し切るときに役立つが、ファウストに対しては万鬼滅砕で裏に回ってしまうので注意。IIはノーゲージでダウンを奪いつつダメージを取る構成。IIIは画面端で斬星狼牙につなぐ連続技で、一部キャラクター(欄外参照)に対してのみ成立する。2回目の幻朧斬・陽の派生を少し遅らせるのがコツだ。

チップ=ザナフ

対応しづらい三段ジャンプ、殺式転移による強襲は健在。さらに追加、変更された必殺技を活用し、自分のペースに持ち込もう。

Text:ゆー

	技名	コマンド
必	三角跳び	画面端の空中でニュートラル後←→ ※レバー操作で方向を調整可能
	① αブレード	↓↘→+P(空中可)
	αプラス	地上の①中にHS
	βブレード	→↓↘+S(空中可)
	γブレード	←↙↓↘→+HS
	殺式転移	↓↓+P or K or S or HS or D
	殺式迷彩	↓↙←+K
	②幻朧斬	←↙↓↘→+K
	③冽掌	↓↘→+S
	④麓砕	③中に↓↘→+S
	穿踵	③ or ④中に↓↘→+K
	空中挑発	空中で↓↙←+P
	幻朧斬・陽	②中にD
FB	αブレード	地上版の①中にD
	βブレード	→↓↘+D(空中可)
	γブレード	←↙↓↘→+D
覚醒	斬星狼牙	→↘↓↙←→+HS
	万鬼滅砕	↓↘→↓↘→+K
一撃	ディエルタ・エンド	↓↘→↓↘→+HS

アイテムを絡めた連係で相手を寄せ付けるな

新しいアイテムを使いこなそう

今作のファウストには新アイテムが追加されているぞ。一つは鉄アレイ。鉄アレイはハンマーより低い起動を描きながらより遠距離へ飛んでいく飛び道具だ。カバー範囲が広い上、当たった相手はダウンするので、攻めの起点に使えるぞ。もう一つはちくわで、取ると体力が回復し、大幅にテンションバランスが増加する。相手も取れてしまうアイテムなので、こちらも積極的に取りにいこう。出現する場所はドーナツとチョコレートの間くらいだ。

ちくわを取ったときのテンションバランスの上昇ぶりはすさまじい。相手に取られることの無いように。

既存のアイテムであるコインだが、今回は地面で数回バウンドするので連係に絡めやすくなっている。

アイテムとけん制で相手を画面端に追い込もう

立ちKは、カウンターヒットすると浮き上がり、中央でも拾い直すことが可能だ。ヒットしたらコンボをつなげて相手を画面端へと追い込んでいこう。画面端では槍点遠心乱舞から華だろ?俺、華だろ?→ごーいんぐまいうぇいでダメージを取りつつ攻めを継続できる。

また、本作でもジャンプした直後に↓+Kの出始めをフォルトレスでキャンセルするテクニック、通称「ドリキャン」は健在。ドリキャン後のジャンプKは高速中段となるので、アイテムと絡めて有利な状況からドリキャンで相手のガードを揺さぶろう。

新技のFB後ろから行きますよ。いきなり相手の後ろに現れるので、奇襲やアイテムとの挟み込みに使おう。

連続技

I	ジャンプKⒿジャンプ↓+KⒸレレレの超突き→くびびよーん→ごーいんぐまいうぇい
II	立ちK(カウンターヒット)→ダッシュ[しゃがみS→立ちK(ジャンプ仕込み)]Ⓙ(ハイジャンプ)[K→S→K]Ⓙ[K→S→HS]
III	[しゃがみS→しゃがみHS]Ⓒ槍点遠心乱舞→華だろ?俺、華だろ?→ごーいんぐまいうぇいⒻジャンプK→立ちKⒿ[K→S→HS]

Iは中段攻撃からのコンボ。中段攻撃からダメージを取れるので重宝するぞ。ヒット確認してレレレの超突きにつなげていこう。IIは対空で立ちKがカウンターヒットしたときのコンボだ。ヒット確認からジャンプ仕込みを駆使して、ダメージを伸ばそう。IIIは画面端でのコンボだ。ダウンを取りたい場合にはそのままごーいんぐまいうぇいでダウンを奪おう。

ファウスト

ファウストの特徴は、何が出るかな?によるアイテムを絡めた攻め。相手を近付けずにアイテムを出して有利状況を作っていこう。

Text:とも

	技名	コマンド
必	①レレレの突き	←↙↓↘→+K
	②引き戻し	①中に←
	③オイッス!	②中に↓↘→+P
		③中に↓↘→+P
	もう一丁オイッス!	④中に↓↘→+P
	[illegible]	空中で↓↘→+P
	⑤槍点遠心乱舞	↓↘→+S
	前方移動	⑤中に→→
	後方移動	⑤中に←←
	⑥極小ジャンプ	⑤中に↓
	くびびよーん	⑤中にP
	ぐろーいんぐふらわー	⑤中にK
	華だろ?俺、華だろ?	⑤中にS
	ごーいんぐまいうぇい	⑤中にHS
	何か出るかな?	⑤中にD
	メッタ斬り	密着して↓↙←+HS
	前からいきますよ	↓↙←+P
	⑦後ろからいきますよ	↓↙←+K
	上からいきますよ	↓↙←+S
	何が出るかな?	↓↘→+P
	ごーいんぐまいうぇい	空中で↓↘→+HS
	⑧ここからが見所ですよ	②中に↓↘→+D
FB	いきなりオイッス!	↓↙←+D
	レレレの超突き	空中で↓↘→+D or ⑥中にD
	視聴者全員サービスぅ	⑧中に↓↘→+D
	後ろからいきますよ	⑦中にD
覚醒	な・な・な・なにがでるかな!	↓↘→↓↘→+P
	刺激的絶命拳	↓↘→↓↘→+S後にP or K or S or HS
一撃	今週のYAMABA	↓↘→↓↘→+HS

GG辞典+R

●チップ補足:IIIの対応キャラクターは、カイ、エディ、ヴェノム、テスタメント、ザッパ、スレイヤー、アバ、ジャスティスとなっている。

●ファウスト補足:今作では立ちPの発生が6フレームから5フレームへ変更された。もともとファウストの通常技の中で最速の技だったが1フレーム早くなったことで使いどころが増えそうだ。

ガードキャンセル必殺技を使いこなして立ち回れ

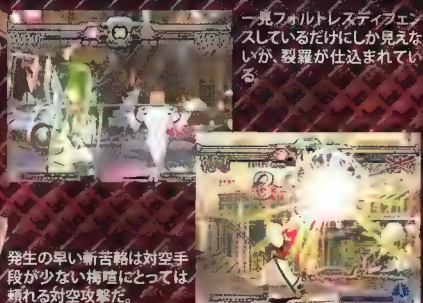
梅喧

ガードキャンセル必殺技が特徴的な梅喧。状況によって使い分けることができれば非常に強力だ。ポイントを絞って相手を楽に攻めさせるな!

Text:サトシ

	技名	コマンド
必	畳替し	↓↘→＋K（空中可）
	妖刺陣	→↓↘＋P
	①爵走	→↘↓↙←＋K
	斬凶輪	ガード中 or ①中に ↓↙←＋P
	回り込み	ガード中 or ①中に ←↙↓＋K
	裂羅	ガード中 or ①中に ←↙↓＋S
	邑煉	ガード中 or ①中に ←↙↓＋HS
	妖斬扇	空中で →↓↘＋S
	②蚊鉤	←↙↓↘→＋HS
	鉄斬扇	②中にS
	③縛	ガード中 or ①中に ←↙↓＋D
FB	④縛・桜or縛・月or縛・鶴	③中にP or K or S
	縛・追加攻撃	④中にP or K or S or HS or D
	三枚畳替し	↓↘→＋D
覚醒	連ね三途渡し	↓↘→↓↘→＋S
一撃	画竜点睛	↓↘→↓↘→＋HS

ガードキャンセルを仕込む

梅喧の各種ガードキャンセル技は、入力方法が非常に重要。例えば、裂羅はガードから最速で出せばヒットストップ中の相手に確定させることができるが攻撃をガードしてからのコマンドを入力では最速では出せない。そこで、「←↙↓←or↙＋各種ボタン」からずらし押しでほかのボタンを押しっぱなしとしてみよう。すると、タイミングが合えば最速でガードキャンセル技が繰り出され、入力が早過ぎた場合はフォルトレスになりローリスクだ。

一見フォルトレスディフェンスしているだけにしか見えないが、裂羅が仕込まれている。

発生の早い斬苦輪は対空手段が少ない梅喧にとっては頼れる対空攻撃だ。

コンボを状況毎にうまく使い分ける

梅喧の画面中央コンボはダウン奪いつつダメージを伸ばせる状況が少ないため、状況に合わせたコンボ選択をしていきたい。中央で相手との距離が近ければ妖刺陣から低めにジャンプDを当ててダウン奪いつつ高いダメージも与えられる。また、画面端に届くような距離であれば、ゲージを使ってジャンプD(F)空中ダッシュなどから画面端コンボに移行しよう。画面端のコンボでは、高さを見て裏に回るならしゃがみHSを挟み、裏に回らないのであれば直接→＋Pから爵走→斬苦輪につないで画面端をうまく維持するようにしよう。

妖刺陣は根元部分がヒットすると、受け身不能時間が長くなるぞ。

連続技

I	【しゃがみK→近距離立ちS→→P】(C)妖刺陣→ジャンプD
II	【しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS】(J)ジャンプD(F)空中ダッシュ畳替し→→HS(J)【S→D】(F)空中ダッシュジャンプHS(C)空中畳返し→→P(C)爵走→斬凶輪
III	妖斬扇(R)空中畳替し→→HS(J)【S→D】(F)空中ダッシュジャンプHS(C)空中畳替し→→P(C)爵走→斬凶輪

Iのコンボは画面中央でダウンを取りつつ相手を運ぶコンボ。軽量級以外には、妖刺陣から低め→＋HS→ジャンプDにして、ダメージアップをしよう。IIは、一部状況限定となってしまうがダメージと対応距離が優秀。画面端に追い込めるのでゲージを惜しまず使っていこう。IIIのコンボは中段の崩しからの高火力コンボだ。

まずは朝凪の呼吸で各種必殺技を強化せよ!

蔵土縁 紗夢

画面端の→＋HS・HSからキャンセルで繰り出せば有利になるほどすきの小さい朝凪の呼吸・極を使い、効率よく必殺技を強化しよう。

Text:よるよる

	技名	コマンド
必	①朝凪の呼吸	↓↓＋K or S or HS
	龍刃	↓↘→＋K（空中可）
	龍刃（強化版）	K版の①の後に ↓↘→＋D（空中可）
	逆鱗	↓↙←＋K（空中可）
	逆鱗（強化版）	S版の①の後に ↓↙←＋D（空中可）
	剱楼閣	→↓↘＋K（空中可）
	剱楼閣（強化版）	HS版の①の後に →↓↘＋D（空中可）
	②爆蹴	↓↘→＋S
	回り込み	②中にP
	足払い	②中にK
	百歩沁鐘	②中にS
	千里沁鐘	②中にHS
	跳迅	↓↘→＋P(空中可)
	祓斧	相手の攻撃に合わせてニュートラル後←→
	鷹嬰脚	空中で↓＋K
FB	朝凪の呼吸・極	↓↓＋D
	百歩沁鐘	②中にD
覚醒	懲崩嬢	→↘↓↙←→＋HS
	兆脚鳳凰昇	→↘↓↙←→＋S
	激・砕神掌	↓↘→↓↘→＋HS
	闘砕珀裂拳※	→←→←↙↓↘→＋P＋K
一撃	我芙惚	↓↘→↓↘→＋HS

朝凪の呼吸・極の狙いどころ

画面中央では、【立ちK→立ちS→足払い】といった足払いキャンセルから朝凪の呼吸や朝凪の呼吸・極を出せば反撃を受けずに必殺技を強化できる。また、空中の相手への追撃として重宝する、【しゃがみHS→→＋HS・HS】からキャンセルで繰り出すのもセオリーの一つ。画面端でこのガトリングを決めて、朝凪の呼吸・極へとつなげれば、そのまま低空ダッシュなどで相手の起き上がりを攻められるのも強みだ。

空中ダッシュ開始時に逆鱗を入力することで発生する通称"特殊逆鱗"は地上の相手に非常に強力（※欄外参照）

特殊逆鱗ヒット時は、ダッシュ遠距離立ちS→しゃがみHS→→＋HS・HSで追撃し、朝凪の呼吸へとつなげよう。

朝凪の呼吸で優先的に強化するのは……

強化必殺技はどれもすさまじい性能を持つものばかりだが、優先的に強化していきたいのが逆鱗。通常技キャンセルからの強化逆鱗はもちろん、爆蹴→強化逆鱗、FB百歩沁鐘(C)強化逆鱗（相手側画面端付近推奨）といった流れのガードの揺さぶりは、奇襲効果が高く、ヒット時の見返りも大きい。また、空中コンボのパーツとしてもジャンプHS(C)強化逆鱗（強化剱楼閣）が優秀で、画面端ではここからしゃがみHS→→＋HS・HS(C)朝凪の呼吸と追撃すれば、消費した分の必殺技強化を取り戻しつつ相手の起き上がりを攻められる。

強化龍刃は、無敵時間を活かせば相手の通常技(C)飛び道具といった連係への割り込みにも使える。カウンターヒット時の見返りが大きい。

連続技

I	特殊逆鱗（※欄外参照）orジャンプD→ダッシュ【遠距離立ちS→しゃがみHS→→＋HS・HS】(C)朝凪の呼吸
II	【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS】(J)空中龍刃(C)強化龍刃→（【ジャンプS→HS】(C)強化剱楼閣）→【近距離立ちS→しゃがみHS→→＋HS・HS】(C)朝凪の呼吸
III	→＋P（1段目カウンターヒット）(C)爆蹴(C)強化龍刃or強化逆鱗→ダッシュ【遠距離立ちS→しゃがみHS→→＋HS・HS】→しゃがみHS→→＋HS・HS

Iはまず最初に覚えたい連続技。低空ダッシュからの特殊逆鱗は紗夢の必須テクニックだ。IIは立ちやられ限定。しゃがみやられには足払い(C)爆蹴→強化逆鱗（龍刃）などを狙う。強化龍刃で相手が画面端の高い位置に張り付いた際は、()内の部分を挟もう。IIIは→＋Pで相手のけん制技の先端をつぶしたときに狙う。

GG辞典+R

●梅喧補足:裂羅に無敵時間が無くなってしまったが、回り込みと縛には無敵がある。ガードキャンセルは相手の連係によって使い分けよう。
●ジャム補足:空中ダッシュのでかかりに、龍刃、逆鱗、剱楼閣を出すと軌道が大きく変化する。逆鱗は急降下しつつ技を繰り出すので、相手の地上対空技に打ち勝ちやすい。

火力とループ性が上昇！ワンチャンスで勝負を決めろ！

ミストファイナーを使いこなそう

全体的に強化されたミストファイナー（以下Lv＋上段・中段・下段）を解説していこう。Lv1下段からは新技のグリター　イズ　ゴールド（上方向）でLvアップ可能に、Lv1中段はダウン効果が追加。空中ヒットでもダウンを取れるぞ。Lv2上段は長時間のダウン効果で、中央でも高威力のコンボが可能。最後にLv2下段も追撃可能時間が増えているので、画面中央での安定感がアップした。Lvと相手や画面の位置に応じてコンボを判断していこう。

Lv3ミストファイナー・中段はフルヒットしやすく、動作中いつでもフォースロマキャン可能！

よろけ効果があるので、フォースロマキャン後はさまざまな攻撃で追撃が可能になっているぞ。

速攻力につながる強化点をピックアップ

通常投げは受け身不能時間が伸びているので、ダッシュジャンプ攻撃など、さまざまな追撃が可能だ。フォースロマキャンにも対応しているので、Lv1の状態からでもグリター　イズ　ゴールドを当てつつLv2の強力なコンボを決められるぞ。ディバインブレイドはカウンター時にバウンドを誘発する。空中版をフォースロマキャンすれば着地後に追撃可能だ。構え～前進中ジャックハウンドはよろけ時間が伸びているので、足払いやLV2ミストファイナーを直接決められる。⬋＋HSも回復困難なので、新ガトリングの➡＋HSまでつなげられれば大ダメージだ。

地上版ディバインブレイドの移動部分は長時間の無敵がある。飛び道具や牽制技を避けつつ攻撃できるぞ。

連続技

Ⅰ	各種牽制技→Lv3ミストファイナー・中段Ⓕ▶グリター　イズ　ゴールド→➡＋HSⒸ▶ミストファイナー構え～前進～ジャックハウンド→足払いⒸ▶バッカスサイ
Ⅱ	空中ディバインブレイド（カウンターヒット）Ⓕ▶【近距離立ちS→➡＋P】Ⓙ▶【K→S】Ⓙ▶【K→S】Ⓒ▶燕穿牙
Ⅲ	通常投げⒻ▶バックステップ→グリター　イズ　ゴールド→Lv2ミストファイナー・上段→グリター　イズ　ゴールド→ダッシュ→Lv2ミストファイナー・中段→ダッシュ→グリター　イズ　ゴールド→ダッシュ→空中ダッシュ【K→S→D】Ⓒ▶燕穿牙（1段目のみ）

Ⅲ はLv1状態の通常投げから画面端まで運び、ガード不能起き攻めまで持っていける強力なコンボ。起き攻めまでの基本的なパーツをすべて使っているので、部分的に切り取ってさまざまな状況で使えるぞ。Lv2上段後にコインを投げた時点で画面端が見えるなら、直接低空ダッシュ攻撃につないでコインを節約できる。

ジョニー

各種ミストファイナーの強化により、中距離戦と火力に磨きが掛かったジョニー。つかんだチャンスを逃すな！

Text:二代目ぶり～ど

	技名	コマンド
必	①ミストファイナー	⬇⬊➡P or K or S(タメ可)
	前進	①タメ中に ➡ or ➡➡
	後退	①タメ中に ⬅ or ⬅⬅
	構えキャンセル	①タメ中にHS
	グリター　イズ　ゴールド	⬇⬊➡ ＋ HS
	グリター　イズ　ゴールド(上方向)	⬇⬋⬅＋HS
	燕穿牙	空中で ⬅⬋⬇⬊➡ ＋ HS
	バッカスサイ	⬇⬋⬅＋P
	ディバインブレイド	➡⬇⬊ ＋ S 後に S
	ディバインブレイド(空中)	空中で ⬇⬊➡ ＋S
	キラージョーカー	⬅⬇⬋ ＋ S 後に S
	キラージョーカー(空中)	空中で ⬇⬋⬅＋S
FB	②ジャックハウンド	⬇⬋⬅ ＋ D(①タメ中可)
	追加入力	②中に ⬇⬊➡ ＋ D
覚醒	「それが俺の名だ」	➡⬊⬇⬋⬅➡ ＋ HS
	雲長の居合	空中で ⬇⬊➡⬇⬊➡ ＋HS
一撃	ジョーカートリック	⬇⬊➡⬇⬊➡ ＋ HS

「遠距離キャラ」としてのスタイルを確立しよう

主役交代！　今度こそ通常技が主力だ

注目は立ちP→➡＋Kのガトリング追加。ここからしゃがみSまでつなげば大ダメージを与えられる。➡＋K先端ヒットの場合でも直接ハイジャンプ➡＋Pから虚空撃がつながるようになったぞ。下段攻撃で構成された【⬊＋P→しゃがみHS→足払い】や、しゃがみP→➡＋HSの中段派生も強力。➡＋HSは地上、空中共にのけぞりが伸びていて、しゃがみくらいからはS弁天刈りが連続ヒットする。全体的にダメージソースが増えているぞ！

以前は相手を誘導するための技だったが、今回は当てることに意味がある立ちP。積極的に振ろう。

発生が早くなり、➡＋K先端→ハイジャンプ➡＋Pからつながる虚空撃。横に吹き飛ばす効果も付いているぞ。

強化された羅鐘旋や近距離技にも注目！

弾速が速くなり、画面端まで届くようになった羅鐘旋は、ガード崩し以外にも使えるようになった。硬直も減っているので、起動力の低いキャラや遠距離キャラに対して使ってもいい。フェイントでゲージをためることも可能なので、遠距離から相手をほんろうできるぞ。近距離技ではS弁天刈りの発生が4フレームと早くなり、さまざまな状況で使いやすくなっている。蜂巣箱はガードポイント技に変化し、打撃が必ず出るように。ガードさせてしまえばリスクは低めなので暴れつぶしやバースト対策として使っていけるぞ。

鎌閃撃の間合い外でも羅鐘旋のプレッシャーがある。一度見せて警戒させることができれば、立派なけん制だ。

連続技

Ⅰ	【立ちK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶鎌閃撃Ⓕ▶ダッシュ【立ちHS→➡＋HS】→立ちK】Ⓒ▶HS弁天刈り～追加アクセルボンバー
Ⅱ	【しゃがみS（空中で2ヒット）→➡＋K（1ヒット＋ジャンプ仕込み）→しゃがみS（2ヒット）】Ⓙ▶（ハイジャンプ）【HS→D】Ⓒ▶FBアクセルボンバーⒿ▶【HS→D】Ⓒ▶虚空撃
Ⅲ	通常投げ→｛しゃがみSⒿ▶ジャンプDⒸ▶アクセルボンバー｝×3→鎌閃撃→旋鎖撃

Ⅰ はブリジット、クリフ以外の男性キャラにダウンを取れる大ダメージコンボ。ほかのキャラには立ちK→しゃがみSから空中コンボへいこう。Ⅱ は画面端でのアクセルボンバーループ。相手のゲージが大幅にたまるので、理想はアクセルボンバーから直接ジャンプ攻撃につなぎ、最終的にはHS弁天刈り～や低空アクセルボンバーでダウンを取りたい。

アクセル＝ロウ

新ガトリングが大幅に追加されて遠距離攻撃からのリターンが上がったアクセル。各種必殺技も新たな用途が増えているぞ！

Text:二代目ぶり～ど

	技名	コマンド
必	①弁天刈り	➡⬇⬊ ＋ S or HS
	②追加アクセルボンバー	HS版①中に➡⬇⬊＋HS
	③鎌閃撃	⬅ タメ ➡ ＋S
	曲鎖撃	③中に ⬆
	旋鎖撃	③中に ⬇
	④羅鐘旋	⬅ タメ ➡ ＋HS
	羅鐘旋フェイント	④中にP
	天放石　上段	⬇⬋⬅＋P
	天放石　下段	⬇⬋⬅＋K
	⑤蜂巣箱	➡⬇⬊＋P
	雷影鎖撃	➡⬊⬇⬋⬅＋S or HS（HS版はタメ可）
	アクセルボンバー	空中で➡⬇⬊＋HS
	虚空撃	空中で➡⬊⬇⬋⬅＋S
		②中に ➡⬊⬇⬋⬅＋S
	白波の焔	⑤中に⬅⬇⬋ ＋D
FB	アクセルボンバー	空中で➡⬇⬊＋D
	曲鎖撃	⬅ タメ ➡ ＋D
覚醒	百重鎌焼	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋HS
一撃	鎌閃奥義・亂髪	⬇⬊➡⬇⬊➡ ＋HS

GG辞典＋R

●ジョニー補足:コンボⅢはLv2中段や燕穿牙1段目のみを当てづらいキャラにはコイン→ミストファイナー構え～ジャックハウンドでダウンを取ることも可能。ゲージを消費するが、画面の位置やキャラに左右されないのが強みだ。
●アクセル補足:立ちHSは空中カウンターヒット時にバウンドを誘発、立ちPや➡＋Kで簡単に追撃可能になっている。➡＋Kや➡＋HSも含め、先読み対空でのリターンが上がっているぞ。

新たに追加されたルートで、勝利をつかめ

御津 闇慈

新たなガトリングルートが増えた今作の闇慈。距離調整がしやすくなり、画面端への運びや、疾起き攻めへ移行しやすくなっているぞ。

Text:凡

	技名	コマンド
必	疾	↓↘→+P
	①風神	↓↘→+S or HS
	針・壱式	①中にP
		①中にK
	凪刃	①中にS
	臨	①中にHS
	紅	ガードポイント中にP
	蒼	ガードポイント中にK
	陰	→↓↘+HS
	戒	↓↙←+P or K
	針・弐式	空中で↓↙←+P
FB	疾	↓↘→+D
	臨	①中にD
	紅	ガードポイント中にD
	陰	→↓↘+D
覚醒	一誠奥義「彩」	→↘↓↙←→+HS
	天神脚	↓タメ↑+K
	花鳥風月	ガードポイント中に→↘↓↙←+S
一撃	絶	↓↘→↓↘→+HS

新ガトリングルート解禁

今作の闇慈は、ヒット時、ガード時共に動作終了までの間、いつでもガトリングへの移行が可能となっている。活用例として挙げられるのが立ちK→立ちSだ。近距離での立ちK後、ディレイをかければ暴れつぶしとして機能するので、相手に与えるプレッシャーが大幅に増えたぞ。新ガトリングルートでは、遠距離立ちSからの↘+K、→+Pからの↘+K、立ちHSからの→+Pが追加されており、コンボの火力アップ、距離調整がしやすくなっているぞ。

ガトリングではないが、立ちPの攻撃レベルが上がっているので、ここから空中の相手に立ちHSが連続ヒットする。

ヒット後は、疾を重ねて起き攻めへ。追撃が難しい場面で■■になるコンボパーツだ。

蒼を使って相手を攻めよう

今作の蒼は、ヒット時の浮かせと壁張り付けの効果が無くなっているが、ガードされても有利なので、近距離での攻めが展開しやすくなっている。また、ヒット時は、立ちくらいならば、立ちPが、しゃがみくらいならば、立ちKがシビアだが連続ヒットする。ゲージがある場合はS風神～FB臨までつなげて起き攻めへ、ゲージが無ければ、足払いや凪波につなぎ相手をダウンさせて起き攻めへと移行しよう。蒼は最終段発生時にフォースロマンキャンセル可能なので、ゲージに余裕があればダメージの底上げに使っていこう。

新たな性能になった蒼を使って切り返しからの攻めで相手を困惑させよう。

連続技

I	[立ちS→立ちHS→→+P→↘+K]Ⓒ一誠奥義「彩」
II	[立ちS(カウンターヒット)→→HS]ⒸS風神→FB臨→[立ちK→立ちS]Ⓒ陰
III	蒼→[立ちP→足払い]ⒸS風神→FB臨→[立ちP→立ちHS]

Iは、一誠奥義「彩」を使った基礎コンボ、ダメージも高い。また、一誠奥義「彩」は発生も早くなっているので、→+Sなどからヒット確認しやすくなっているぞ。IIのコンボは、FB臨後をIIIの最後のパーツに変えれば、相手に画面端を背負わせて、疾起き攻めに持っていける。ゲージが無い時は、[立ちS→立ちHS→→+P→HS風神→臨]で確実ダウンを奪おう。

強力な対空技を盾にシューティングで封殺!

ヴェノム

旧作で猛威を振るった→+Pは今作の各種必殺技との相性も抜群。強力なボール配置も復活して、安定感がアップしているぞ。

Text:二代目ぶり～ど

	技名	コマンド
必	スティンガーエイム①	←タメ→+S or HS（タメ可）
	スティンガーエイム(停止)	①中にP
	カーカスライド②	↓タメ↑+S or HS（タメ可）
	カーカスライド(停止)	②中にP
	③ボール生成	↓↙←+P or K or S or HS or D（空中可）
		④後に↓↙←+P or K or S or HS or D
	④デュービスカーブ	←↓↙+P or K or S or HS or D
	配置変更	③ or ④ or ⑤中にD
	ダブルヘッドモービット	→↓↘+S or HS
	マッドストラグル	空中で↓↘→+S or HS
	瞬間移動	→↓↘+K
		④後に→↓↘+K
FB	スティンガーエイム	←タメ→+D（タメ可）
	カーカスライド	↓タメ↑+D（タメ可）
	ダブルヘッドモービット	→↓↘+D
	マッドストラグル	空中で↓↘→+D
覚醒	ダークエンジェル	↓↙←↙↓↘→+S
	レッドヘイル	空中で↓↘→↓↘→+HS
	⑤タクティックアーチ	→↘↓↙←→+P or K or S or HS or D
		④後に→↘↓↙←→+P or K or S or HS or D
一撃	ディムボゥガー	↓↘→↓↘→+HS

跳び込みは大歓迎!　強気なけん制が可能に

上半身無敵の範囲、時間共に優秀な→+Pのおかげで得意な間合いが増えたヴェノム。空中ヒット時は近距離立ちSから新技の→+Kや新ガトリングの→+HSでダウンを取ったり、直接デュービスカーブにつなぐことも可能で、より有利な状況を維持できる。また、Sダブルヘッドモービットは相手を画面端まで吹き飛ばすようになり、ダウン効果や吹き飛ばし効果で全体的にボール生成のチャンスが増えているぞ。

とにかく強力な→+P。基本的には引き付けて使っていくが、リーチを活かして早出ししてもいい。

基本的にデュービスカーブまでつなぐことができるので、対空からでも強力な起き攻めが可能だ!

新たな連係とボール配置で主導権を握ろう!

今作のデュービスカーブはスライドダウン時間が増加&相手が近くにダウンするので、画面中央でも起き攻めからガードを崩しやすくなっている。さらにデュービスカーブのモーション中はいつでも瞬間移動でキャンセル可能になっているので、ボールを生成しつつトリッキーな攻めを展開できる。タイミングやボール配置を毎回変えて相手を揺さぶろう。また、新要素の配置変更で旧シリーズのボール配置を使えるので、合計9種類にも及ぶ配置で多彩なシューティング、連係が可能だ!　中でもP→K配置、P→S配置は強力だぞ!

空中投げはフォースロマキャン可能になっているので、どんな状況でもダウン→起き攻めが可能だ!

連続技

I	空中ダッシュ[S→HS]orしゃがみK→[近距離立ちS(3段目)→→+K]ⒸHSボール生成(配置変更)→ダッシュ遠距離立ちS(ボールヒット)Ⓒデュービスカーブ
II	[→+P(空中ヒット)→近距離立ちS→→+K]ⒸSカーカスライド→ダッシュ→+KⒸHSボール生成(配置変更)→ダッシュ遠距離立ちS(ボールヒット後)Ⓒデュービスカーブ
III	空中投げⒻジャンプD→(着地)バックステップ→(跳ね返ってくる相手に)[近距離立ちS→→+K]Ⓒデュービスカーブ

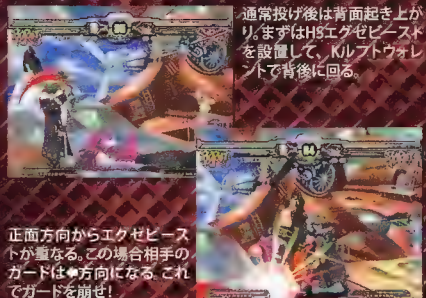
Iは中下段起き攻めからのコンボ。近距離立ちSの3段目が届かない場合は立ちHSからデュービスカーブへ。遠距離立ちSが入らないキャラには→+Kから直接デュービスカーブにつなごう。IIは対空からの大ダメージコンボ。→+Kの後半部分でカーカスライドを出そう。IIIは空中投げからのコンボ。相手が頭上を飛び越えないようにバックステップで距離を調整しよう。

GG辞典 +R

●アンジ補足:→+HSは、ガトリングルートの追加や投げ無敵、フォースロマキャンの対応など大幅に変更されている。さまざまな場面での使用が可能だ。
●ヴェノム補足:瞬間移動は全体動作時間は変わらないが、無敵になるまでが遅く、その間はカウンター判定になっているので注意。代わりに出現後の硬直が短くなり、素早く攻撃できる。

ルフトウォレントで表裏二択

ルフトウォレントはP版が正面に、K版が背後に移動する技。これと任意のタイミングで発動できるエグゼビーストと組み合わせてガードを崩そう。

下記は起き攻めに用いた使用例の一つ。通常投げ→HSエグゼビースト(設置)→PorKルフトウォレント→HSエグゼビースト解放。HSエグゼビーストを起き上がりに重ねる。ヒット後は、近距離立ちS→ゼイネストで拾って、空中連続技に発展させるといい。

通常投げ後は背面起き上がり。まずはHSエグゼビーストを設置して、Kルフトウォレントで背後に回る。

正面方向からエグゼビーストが重なる。この場合相手のガードは➡方向になる。これでガードを崩せ!

困ったときのFBファントムソウル

FBファントムソウルは、飛び道具が相手を追尾してゆっくり進む。さらに、飛び道具をガードされてもマーキングが成立する極悪な技だ。罠をいくつか設置したら、SBファントムソウルでガードを崩すといい。このとき相手が素早いキャラの場合、逃げ回ることが多い。ファントムソウルは一度画面外に消えても背後から追尾する。遠距離立ちSや➡+HSで接近を拒むといい。一方、遅いキャラはしゃがみで頭上のファントムソウルを避けることが多い。跳び込んで立ちガードを強要すれば、ファントムソウルが当たるぞ。

ファントムソウルをしゃがむ相手には跳び込む。これに対し➡+Pで迎撃する相手には、2段ジャンプで跳び込む振りをするだけでいい。

新技二つを使って崩しを強化せよ!

テスタメント

崩しのバリエーションを増やすことができるルフトウォレントとロファントムソウル。その二つの使い方を教えよう。

Text:OYZ

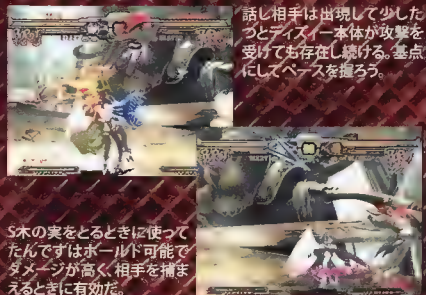
	技名	コマンド
必	ファントムソウル	↓↘→ + P or K
	バッドランズ	↓↙← + P (空中可)
	①エグゼビースト	←↙↓↘→ + S or HS
	エグゼビースト	①入力時に使用したボタンを離す
	ウォレント	↓↙← + K
	HITOMI	↓↙← + S
	ゼイネスト	↓↙← + HS (空中可)
	ルフトウォレント	↓↓ + P or K
FB	グレイヴディガー	↓↙← + D (空中可)
	ファントムソウル	↓↘→ + D
覚醒	ナイトメアサーキュラー	→↘↓↙←→ + S or HS
	マスターオブパペット	↓↘→↓↘→ + HS
一撃	セヴンス・サイン	↓↘→↓↘→ + HS

連続技

I	【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶バッドランズ→【遠距離立ちS→➡+K】Ⓒ▶バッドランズ→少しダッシュ→Pファントムソウル
II	(画面付近限定)【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶グレイヴディガー→近距離立ちSⒸ▶ゼイネスト→ジャンプ【S→HS→D】Ⓒ▶空中ゼイネスト→(着地後ハイジャンプ)【S→HS】Ⓒ▶バッドランズ
III	【➡+P→近距離立ちS→遠距離立ちS→➡+K→立ちHS】Ⓒ▶バッドランズ→少しダッシュ→Pファントムソウル

Iは最初のバッドランズを先端で当てるのがキモ。近い時は通常技を遅めに入力しよう。カイ、エディ、ポチョムキン、チップ、ファウスト、ジョニー、アクセル、闇慈、テスタメント、ザッパ、ロボカイに決まる。IIは画面付近限定。足払いからグレイヴディガーが全キャラにつながるようになった。IIIは中段始動。➡+Pは強制しゃがみくらいになった。そこからしゃがみくらい限定で、遠距離立ちS→➡+Kがつながる。

飛び道具を主軸に立ち回りを構成する

今作のディズィーは飛び道具性能が一新されたことに加え、新技としてFB木の実を取るときに使ってたんです(以下、木の実)の追加により、バリエーションが広がっているぞ。なかでも主力となるのはよく話し相手になってくれます(以下、話し相手)。相手の攻撃受け止める判定もあるため、相手に対する強力な抑止力となる。空中ダッシュが2回できる機動力を活かして飛び道具を生成し、常に自分のペースで闘おう。

話し相手は出現して少し経つとディズィー本体が攻撃を受けても存在し続ける。壁点にしてペースを握ろう。

S木の実をとるときに使ってたんですはホールド可能でダメージが高く、相手を捕まえるときに有効だ。

通常技がより使いやすく!

【しゃがみK→立ちHS】が連続ヒットするようになったのに加え、【立ちHS→足払い】のガトリングが復活。さらに足払いは必殺技キャンセルできるようになり、連続技がやりやすくなっている。【しゃがみK→立ちHS】までセットで入力し、しゃがみKヒット時に間合いを見極め立ちHSの次に足払いを挟むか判断しよう。

しゃがみSは上と後ろ方向への攻撃判定が大きくなった。めくり気味の飛び込みに対してもある程度信用できる対空攻撃として使用できるぞ。➡+HSは横方向のやられ判定が縮小。持続の長いけん制技として強力だ。

しゃがみK→立ちHSはしゃがみK先端ヒットからでもつながるが、立ちHSから魚を捕る時に使ってたんですが届かないので注意しよう。

高性能な飛び道具&機動力で目指せ不落の移動砲台

ディズィー

高い機動力を活かして動き回り、豊富な飛び道具で捕まえる。触らせずに触るワンサイドゲームを狙え!

Text:H.H

	技名	コマンド
必	はじめはただの明かりだったんです	↓↘→ + K or S
	魚を捕る時に使ってたんです	↓↘→ + HS or D
	木の実をとる時に使ってたんです	←↓↙ + S (溜め可)
	よく話し相手になってくれます	↓↙← + P or K or S or HS or D
	独りにしてください	空中で↓↙← + P or K or S
FB	木の実をとる時に使ってたんです	←↓↙ + D
	独りにしてください	空中で↓↙← + D
覚醒	インペリアルレイ	→↘↓↙←→ + S
	ネクロ怒った場合	→↘↓↙←→ + P
	ガンマレイ※1	→←→←↙↓↘→ + HS
一撃	力が・・・抑えきれない・・・※2	↓タメ↑←→↓ + P + HS

※1 テンションゲージを100%消費

※2 一撃必殺準備必要なし。テンションゲージ100%使用。発動後にテンションゲージが消失

連続技

I	【立K→立ちHS】Ⓒ▶HS魚をとるときに使ってたんですⒻ▶空中ダッシュ【⬇+S→HS】→(着地)【ジャンプK→ジャンプS→ジャンプP→ジャンプS→ジャンプD】
II	【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶HS魚をとるときに使ってたんですⒻ▶【近距離立ちS→遠距離立ちS(5ヒット)】Ⓒ▶HS魚をとるときに使ってたんです
III	(空中ダッシュ)【⬇+S→HS】→【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶HS魚をとるときに使ってたんですⒻ▶遠距離立ちS(4HIT)Ⓒ▶HS魚をとるときに使ってたんです

Iは主に画面中央で使用する。けん制で振る立ちKには立ちHSまで入れておき、ヒット確認してHS魚につなごう。使用頻度が高いため、確実にできるようにしておきたい。II、IIIは画面端で狙えるコンボ。ダウンを奪えるため、起き攻めを重視する際に使用したい。ただし空中コンボにつないだ方が火力は上がるので、倒し切れると判断した場合は後半を空中コンボに変えよう。

GG辞典+R

●テスタメント補足:エグゼビーストはボタンを放すタイミングで飛び道具が発射。最速or早めのタイミングを見切ろう。放すのが早過ぎると失敗して最遅のタイミングで出るので注意しよう。

●ディズィー補足:魚のフォースロマキャンはタイミングがかなりシビア。難しいがテンションゲージの使いどころとしては最適で、コンボや連係で汎用性が高い。練習して安定させよう

一瞬のすきを突き、RUSH&DASH!

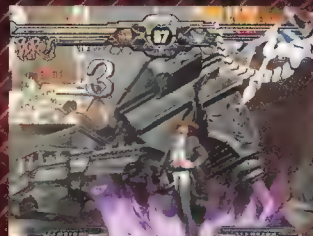
スレイヤー

火力が若干落ちたが、動きが多彩になったスレイヤー。新たな動きで相手に近付き、必殺の一撃をたたき込め!!

Text:凡

	技名	コマンド
	マッパハンチ	↓↘→+P or K
	マッパフェイント	↓↘→+P or K押しっぱなし
	1 D(ダンディー)ステップ	↓↙←+P or K or S or HS
	パイルバンカー	①中にP
	クロスワイズヒール	①中にK
	2 アンダープレッシャー	①中にS
	イッツレイト	① or ②中にHS
	血を吸う宇宙	密着して↓↘→+HS
	アンダートゥ	→↘↓↙←→+P
	フットルースジャーニー	空中で↓↙←+K
	ビックバンアッパー	↓↘→+D
FB	パイルバンカー	①中にD
	1 D(ダンディー)ステップ	↓↙←+D
	デッドオンタイム	→↘↓↙←→+S
	永遠の翼	↓↘→↓↘→+HS
	直下型ダンディー	空中で↓↙←↓↙←+S
	オールデッド	↓↘→↓↘→+HS

新しくなった通常技を使いこなそう

今作では、立ちKと→+HSが必殺技キャンセル可能になり、使い勝手が向上した。特に、→+HSはジャンプキャンセルも可能で空中ヒット時は地面バウンドするようになったので大幅強化といえる。使える場面ではどんどん振っていこう。そのほかには、立ちHSが地上ヒット時に相手がよろけなくなったが、しゃがみHSがよろけるようになった。また、空中ヒット時は、立ちHSがスライドダウンに、しゃがみHSは相手を浮かせ、引き寄せるようになっている。コンボの際はこれらのパーツを使って空中コンボへ移行しよう。

画面端では、新ガトリングを使って相手を浮かせてダメージアップだ。

新たに追加されたダンディーステップを活用しよう

今作の新たに追加された技、HSダンディーステップとFBダンディーステップ。HS版は、前方向に大きく移動し、相手の背後を取る技だ。上半身無敵なので、相手の飛び道具に合わせて使い、遠距離の相手に不意の一撃をたたき込もう。FB版は、後ろに下がるモーションがなく出始めに無敵があり、すぐに各種派生技を出せるようになっている。すぐにクロスワイズヒールに派生して使って切り返しに使うほか、コンボに組み込むことが可能だ。

Kマッパハンチ、デッドオンタイムと使い分けて、遠距離の相手をほんろうしよう。

念願の切り返し技をついに獲得!! 無敵吸血と合わせて使い、相手に起き攻めを許すな!!

連続技

I	[しゃがみK→しゃがみHS]→ビッグバンアッパー→→+HSⒸPダンディーステップ~クロスワイズヒールⒿジャンプKⒿ[ジャンプK→ジャンプD→ジャンプ中↓+K]→ジャンプD
II	→+HS(空中カウンター)→→+HS→(空中ダッシュ)ジャンプK→ジャンプK→立ちHS→Pダンディステップ~パイルバンカー
III	FBダンディステップ~クロスワイズヒール→[立ちHS→しゃがみHS]→ジャンプKⒿ[K→D→↓+K→]→ジャンプD

Iのコンボは、→+HSのつなぎこそ難しいが、覚えれば大幅な火力UPを見込める。IIはジャンプK→ジャンプKのつなぎが当たらない相手には、Pマッパフェイント→ビッグバンアッパーから空中コンボにつなげよう。IIIはリバーサルに使用。立ちHS→しゃがみHSが当たらない相手には、ジャンプKを使った空中コンボへ。

多彩な空中技と凶悪な起き攻めで勝負を決めろ

イノ

空中ダッシュの変更により機動力が大幅に増したイノ。起き攻めと火力はそのままにトリッキーな動きで相手を攻めよう。

Text:コイチ

	技名	コマンド
	大木をさする手	←↙↓↘→+S or HS
	①抗鬱音階	↓↙←+P or HS (空中可)
	追加入力	①中に↓ or ↑
	狂言実行	空中で↓↘→+P or K or S or HS(溜め可)
	ケミカル愛情(横)	→↘↓↙←→+K (空中可)
	ケミカル愛情(縦)	→↘↓↙←→+S (空中可)
	2 狂言実行	空中で↓↘→+D
FB	狂言実行停止	②中にP or K or S or HS
	1 抗鬱音階	↓↙←+D (空中可)
	窓際desperate	→↘↓↙←→+HS
	限界フォルテッシモ	空中で↓↘→↘↓↙←+S
	臨書遺言	↓↘→↓↘→+HS

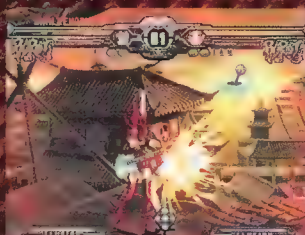
空中戦を制する者は試合を制す

今回のイノは空中ダッシュが2回出せるのに加えて、FB狂言実行がいつでも停止できるようになり、空中での機動力が倍増した。さらにケミカル愛情は縦横共に硬直が減っているため、下り際に抗鬱音階や狂言実行を出せるようになった。新技のFB抗鬱音階は画面の上下に二つの音符を飛ばすため、制圧能力が非常に高い。ほかにもHS大木をさする手はジャンプキャンセル対応技になりガードされた場合もターンを維持できるぞ。

FB抗鬱音階は相手のガードバランスをためることができる。相手の起き上がり重ねると真価を発揮する。

ケミカル愛情(横)は攻撃判定が拡大したため、足払い→ケミカル愛情がつながるキャラが大幅に増えた。

使いやすくなった通常技の数々

通常技に関してもより使いやすく変更されている。近距離立ちSは前方の攻撃判定が強化されているため、空中コンボの中継技として使いやすくなっている。しゃがみSは全体硬直が短くなり、前進能力が追加されたため、けん制技として使えるようになった。ヒット時は足払い→ケミカル愛情(横)につなげよう。→+HSは以前のシリーズでもあった1段目の判定が復活したため、投げ兼暴れつぶし技として使えるぞ。近距離で→+HSがヒットしたときは立ちK→ジャンプSとつなげて空中コンボに移行しよう。

懐かしの→+HS初段判定が復活。ヒット時のリターンが高いため、投げ返しを狙うときはレバーを前に入れよう。

連続技

I	[しゃがみK→しゃがみS→足払い]→ケミカル愛情Ⓕ空中ダッシュ→ジャンプ[S→K]Ⓒケミカル愛情縦→ダッシュ→ジャンプSⒿ[S→HS]ⒸK狂言実行
II	HS大木をさする手ⒿP狂言実行→空中ダッシュ→ジャンプ[S→HS→D]→FB狂言実行(4ヒット)→空中ダッシュジャンプHSⒸP狂言実行→空中ダッシュ→ジャンプ[S→HS]ⒸK狂言実行
III	(相手画面端)ダッシュジャンプS→[→+P→立ちHS]→ジャンプHS→S狂言実行→近距離立ちSⒿ[S→HS]ⒸP狂言実行→空中ダッシュ→ジャンプHSⒸP狂言実行→空中ダッシュ→ジャンプHSⒸP狂言実行

I下段が三度続くガード崩しを兼ねたコンボ。カイ、ロボカイ、ディズィー、イノ、アバには入らないので注意。IIはHS大木をさする手ヒット時に狙えるコンボ。FB狂言実行は4ヒット後にキャンセルしてすぐに空中ダッシュをすれば追撃できる。IIIは画面端限定だがゲージを使わずにダメージを稼げるコンボ。P狂言実行後はFB抗鬱音階を重ねて起き攻めに移行しよう。

●スレイヤー補足:しゃがみSは攻撃持続が短くなっており、→+HSのガトリングが無くなっている。対空で使う場合、ゲージが無いとダメージが見込めないので無理して付き合わないのも手だ。
●イノ補足:HS大木をさする手はガード時にジャンプキャンセル必殺技を出すこともできる。HS大木をさする手→S大木をさする手は暴れつぶしとしても強力な連係だ。

憑依霊を使い、空間を制圧しながら闘う

ザッパは憑依している霊によって毛色がガラッと変わるキャラクター。憑依ごとに秀でている部分が異なるが、どれも遠隔攻撃による画面の制圧力が高い点は共通している。特に今回注目したいのは剣憑依時。剣を用いた攻撃を繰り出すとその場に一定時間剣がとどまるため、次の剣攻撃を停滞している位置から出せる。相手の眼前に剣を置き、動きを制限するように使おう。しばらく技を出さないでいれば自然に戻ってくるぞ。

バックジャンプHSで剣を置き去りにして下がるのは便利だが、剣を走り抜けられないように。

しゃがみHSで進ませた剣は嫌らしい位置に停滞する。ここからしゃがみSなどで、相手の動きを妨害しよう。

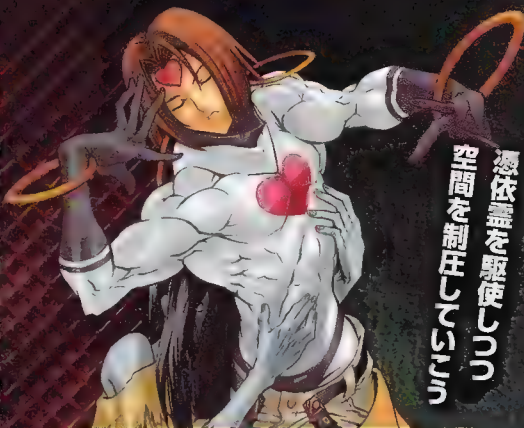
超破壊力のラオウで勝負を終わらせよう

特定の攻撃をヒットさせることで増加する霊魂を八つ集めると、こんにちは3匹のムカデで超強力な憑依霊、ラオウを呼び出すことができる。ラオウの攻撃は硬直差に優れた近距離立ちSやしゃがみS、ダークネスアンセムや、ガードされても有利になる中段攻撃のダストアタックに高ダメージの→+HS、ラストエドガイとどれも暴力的。時間制限こそあるものの、その強さは折り紙付きなのでダークネスアンセム→各種派生を盾に相手を追い掛け回して捕まえてしまおう。無敵技のラストエドガイをロマンキャンセルとセットで使うのも効果的だ。

ベロウズマリスによるケズリ能力もすさまじい。体力残りわずかかつ、テンションゲージが枯渇した相手に待つのは「絶望」のみ!

連続技

I	(犬憑依時)(犬が相手の後ろにいる状態で)立ちHS→D→[近距離立ちS→しゃがみHS]→D→ダッシュ[近距離立ちS→しゃがみHS]→D→ダッシュ[立ちK→→+P(↓+D入力)→近距離立ちS→しゃがみHS]→↓+D発動
II	(ラオウ憑依時)(相手画面端)ダストアタック→高めにラストエドガイⓇ▶ラストエドガイ→→+HSⓒ▶ダークネスアンセム~K追加攻撃→→+HSⓒ▶ダークネスアンセム~K追加攻撃→→+HSⓒ▶ダークネスアンセム~K追加攻撃→ダッシュ立ちHSⓒ▶ラストエドガイ
III	(ラオウ憑依時)ラストエドガイⓇ▶ダッシュジャンプ~ジャンプHS→着地→[ジャンプS→ジャンプHS]→着地→ラストエドガイ

Iは犬が憑依しているときに相手を挟み込んだら狙いたいコンボ。しゃがみHSからのD攻撃は、つながるギリギリを意識しよう。IIはラオウ憑依時の中段始動コンボだ。ラストエドガイ2連発で高度を稼ぎ、→+HSで追撃しよう。IIIもラオウ時のコンボ。手を出してくる相手は無敵技からお仕置きしよう。

憑依霊を駆使しつつ空間を制圧していこう

ザッパ

ザッパの特徴は何といってもランダム性の高い憑依システム。巧みに憑依を使いこなし、ラオウを呼び出して勝負を決めよう。

Text:JOKER

	技名	コマンド
必	こんにちは三匹のムカデ	無憑依状態で ↓↘→ + P
	そのまま帰ってこないでください	幽霊憑依状態で ↓↘→ + P or K or S or HS or D (空中可)
	やっぱり寂しくなりました	幽霊憑依状態で ↓↙← + P
	1 痛そう、っていうか痛い	剣憑依状態で↓↘→ + S
	追加攻撃	①中にHS
	落ちといてください	剣憑依状態で →↓↘ + HS
	近づくと逝きます	剣憑依状態で →↘↓↙← + HS
	はい、通ります	剣憑依状態かつ空中で ↓↘→ + HS
	犬攻撃	犬憑依状態で ニュートラル or ← or ↓ or → or ↑ + D
	犬攻撃	犬憑依状態で ← + D 後に D
	2 ダークネスアンセム	ラオウ憑依状態で↓↘→ + S (空中可)
	追加攻撃	②中に P or K or S or HS(空中可)
	ラストエドガイ	ラオウ憑依状態で ↓↙← + S(空中可)
FB	礼儀作法はここから	↓↙← + D
覚醒	産まれる!!	→↘↓↙←→ + HS
	ベロウズマリス	ラオウ憑依状態で→↘↓↙←→ + S
一撃	こわいよー	↓↘→↓↘→ + HS

キックスタートマイハート～発射からの連係

今作ブリジットの最も注目はキックスタート。マイハート～発射後にYOYO技でキャンセルできるようになった。発射ⓒ▶↘YOYO配置と連係すると、相手に重なるようにYOYOを配置できる。YOYOが地面に着くように配置されるため、着地してからローリング移動→ジャンプPが高速な中段になり、ローリング移動→着地しゃがみKが下段の選択肢となる。画面のどこからでも狙える非常に強力な連係だ。

キックスタートマイハート～発射をヒットさせ↘YOYO配置をしよう。YOYOが相手にちょうど重なるぞ。

ローリング移動から中下段攻撃で相手のガードを揺さぶろう。無敵技の割り込みだけは注意だ。

ロジャーラッシュを使った連係

YOYOで相手を挟み込んでいる状況や起き攻めなどに遠距離立ちSⓒ▶ロジャーラッシュが強力だが、ジャンプで逃げられやすいのが難点。しかし、ロジャーラッシュをFBロジャーラッシュにするとジャンプする相手にFBロジャーラッシュがヒットする。FBロジャーラッシュヒット時は→+Sから追撃ができ、大ダメージを与えられるのでテンションゲージに余裕があるときは積極的に狙っていこう。また、立ちくらいの相手には→+Sⓒ▶FBロジャーラッシュもつながるので、遠距離立ちS→→+Sがヒットしたときなどに FBロジャーラッシュへつなげるのも有効だ。

遠距離立ちS→FBロジャーラッシュは相手が上入れっぱなしにしているとFBロジャーラッシュが地上ヒットし、そのまま追撃可能だ。

連続技

I	[しゃがみK→近距離立ちS(1段目)→→+P→近距離立ちS(1段目)]ⓒ▶キックスタートマイハート～発射
II	(相手立ちくらい限定)[遠距離立ちS→→+S]ⓒ▶FBロジャーラッシュ→→+SⒿ▶[S→↓+S]Ⓙ▶[S→↓+S]

Iは本体のみのコンボで最も基本的な連続技。最後の発射後に↘YOYO配置と連係すればその後の起き攻めで中下段の二択を迫れる。IIは立ちくらい限定だが、遠距離立ちSでヒット確認をし、立ちくらいであれば→+S→FBロジャーラッシュまでつなげる。しゃがみくらいの相手には→+Sが当たらないので注意しよう。

YOYO配置を駆使してテリトリーへ誘い込め

ブリジット

YOYOを使った多種多彩な動きは相変わらず強力なブリジット。痒いところに手が届く強化でYOYO連係がさらに強くなったぞ!

Text:DIEちゃん

	技名	コマンド
必	①YOYO配置	レバー + HS (空中可)
		③ヒット or ガード時にレバー + HS
	YOYO配置起き上がり	ダウン中に HS (押しっぱなし)
	YOYO引き戻し	①後に HS (タメ可)(空中可)
	ロジャーラッシュ	①後に ↓↘→ + HS (空中可)
	ジャック ド ロジャー	①後に ↓↙← + HS (空中可)
	ロジャーハグ	①後に →↓↘ + HS
	ローリング移動	①後に ↓↙← + K (空中可)
	ロジャーゲット	①後に ←↓↙ + HS (空中可)
	2 キックスタートマイハート	↓↘→ + K
	停止	②中に P
	3 発射	②中に K
	スターシップ	→↓↘ + P (空中可)
FB	ロジャーラッシュ	①後に ↓↘→ + D(空中可)
	ジャック ド ロジャー	①後に ↓↙← + D (空中可)
覚醒	ループ ザ ループ	→↘↓↙←→ + S
	メンテナンス中の悲劇	←↙↓↘→←↙↓↘→ + S
	俺とキルマシーン	①後に →↘↓↙←→ + HS or ←↙↓↘→← + HS
一撃	シュートザムーン	↓↘→↓↘→ + HS

GG辞典+R

●ザッパ補足:無憑依&犬憑依時の遠距離立ちSが地面に着弾したときに出来る水溜りがヒット時にダウンするよう変更された点は大きい。特に犬を絡めた連係を構築する際は注意しよう。
●ブリジット補足:今作のロジャーラッシュ(FB含む)は空中でも出せるようになったのでうまく活用していこう。

ネンガンノ高速中段ヲ手ニ入レタゾ!

ロボカイ

接近戦の崩しが強化された今回のロボカイ。熱量と電力をためた状態でいかに接近するかが勝負のポイントだ。

Text:コイチ

	技名	コマンド
必	喰らっとくカイ?	↓↘→+S
	カイ現象	↓↙←+S
	1 カイ幕ホームラン	→↓↘+HS(空中可)
	町内カイばーげん	空中で↓↘→+S
	痛カイ撃	一定距離走ってP or K or S or HS
	カイ電波	密着で→↘↓↙←→+K
	時間差起き上がり	ダウン中にPK押しっぱなし
	座談カイ	↓+D
FB	今日はカイ散	空中で↓↙←+D
	②駄目な奴は何をやっても駄目	↓↘→↓↘→+S(連打可)
覚醒	追加頭突き	②中に↓↘→+S
	限カイらばーず	↓↘→↓↘→+P
	カイ心の一撃	電力50%以上で地上版①ヒット後、自動派生
一撃	13カイ弾	↓↘→↓↘→+HS

新生ロボカイによる恐怖の起き攻め

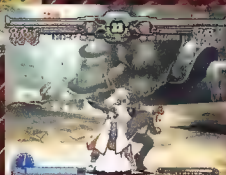
ロボカイがついに高速中段を実装。ジャンプの昇りでカイ幕ホームランを出すと非常に発生の早い中段攻撃となる。立ちK🄹カイ幕ホームランとすると、下段→中段という連係が可能になった。さらにコマンド投げのカイ電波に投げ無敵が付加されたため、喰らっとくカイをガードさせてから立ちKor低空カイ幕ホームランorカイ電波の三択が非常に強力。ダウンを奪えば一気に勝負を決めることができるぞ。

低空で出すカイ幕ホームランが何と中段に。フォースロマキャンからさらに追撃も可能

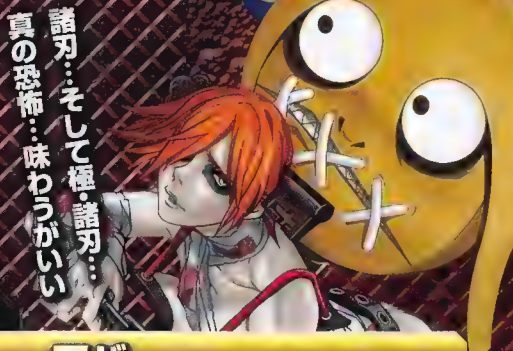
コマンド投げのカイ電波には投げ無敵が付加された。ダッシュから痛カイ撃との単純二択も強力だ。

熱量をためて攻撃力アップ

→+Pやジャンプ HSなどを振るとたまる熱量が80℃を超えるとすべての通常技ののけぞり時間が増えるほか、一部通常技の性能が変化する。しゃがみSはヒット時に相手を浮かせるため、ジャンプ攻撃から追撃が可能。しゃがみHSは相手にヒットしなかった場合、一定時間後にミサイルが落下してくる性能に変化。ミサイル落下部分は発生保障がついているため、相手から攻められている場合でも妨害してくれることがある。熱量が100℃を超えると熱暴走してしまうので→+HSや今日はカイ散を使って放熱しながら80℃以上を保とう。

熱量80℃以上のしゃがみHS落下部分は発生保障がある。落下部分を利用した攻めも有効だ。

連続技

I	(相手画面端)低空カイ幕ホームランⒻ▶(2段ジャンプ)Lv2町内カイばーげん×4→ジャンプHS	Iは画面端かつ中段始動の高ダメージコンボ。画面中央時は2段ジャンプD→カイ幕ホームランとつなげよう。熱量が80%以上の場合はIIが狙える。追撃にジャンプHSや町内カイばーげんを使う場合は熱暴走に注意。IIIはカイ電波始動のコンボ。熱量が80℃以上になるように連打を調整し立ちPで拾い直して起き攻めへ移行しよう。
II	【しゃがみK→しゃがみS(熱量80℃以上時)】→ハイジャンプ【K→S→P→D】→空中カイ幕ホームランⒻ▶ジャンプD→空中カイ幕ホームラン	
III	カイ電波→駄目な奴は何をやっても駄目→【立ちP→近距離立ちS→→+P】	

諸刃…そして極・諸刃…真の恐怖…味わうがいい

アバ

諸刃、極・諸刃モードになれば一気に凶悪性能キャラへと変ぼうを遂げるアバ。諸刃モードの使い方が勝利への鍵を握る……。

Text:DIEちゃん

	技名	コマンド
必	1 抹消	↓↘→+S
	2 覆滅	①ヒット or ガード時に← →+S
	断獄	②中に→↘↓↙←+S
	結合	→↘↓↙←+HS(空中可)
	牽引(通常モードのみ)	↓↘→+P
	消却(通常モードのみ)	↓↘→+K or ②中に↓↘→+K
	忌避(通常モードのみ)	↓↘→+HS
	焼成(通常モードのみ)	→↘↓↙←+P
	過失(諸刃モードのみ)	←↙↓↘→+K or ②中に↓↘→+K
	飽食(諸刃モードのみ)	←↓↙+HS
	断罪(諸刃モードのみ)	→↓↘+HS
	分離(諸刃モードのみ)	→↘↓↙←+P
	根絶(諸刃モードのみ)	空中で←↙↓↘→+S
FB	牽引(通常モードのみ)	↓↘→+D
	断罪(諸刃モードのみ)	→↓↘+D
	忌避(諸刃モードのみ)	↓↘→+D
覚醒	証拠・隠匿(通常モードのみ)	→↘↓↙←→+HS後↓↘→+HS後に↓↘→+HS
	3 証拠・隠匿(往路)	空中で→↘↓↙←→+P
	証拠・隠滅(復路)(諸刃モードのみ)	③中に↓↙←+K
	変質(諸刃モードのみ)	→↘↓↙←→↘↓↙←+S
一撃	無知の闇	↓↘→↓↘→+HS

諸刃、極・諸刃モード時の覆滅に注目

今作の覆滅はダウン復帰不能時間が大幅に増加された。これにより足払いⒸ抹消~覆滅ロマキャンで簡単に追撃が可能になった。テンションゲージ50%消費してしまうが、足払いから大ダメージを与えられるようになったのはうれしい変更点だ。極・諸刃モード中の覆滅はフォースロマキャン対応技なので25%以上あれば狙えるぞ。中距離でも下段からダメージを与えてプレッシャーをかけていけばテンションゲージの増加も見込めるぞ。

足払い先端の距離でも抹消~覆滅とつなげてロマキャンから、ダッシュ近距離立ちSなどで追撃……

中距離からの下段攻撃のプレッシャーが増したので、空中ダッシュ攻撃などの選択肢が通りやすくなるはずだ。

進化した極・諸刃モード

旧作では中々使う場面が見られなかった極・諸刃モードだが、今作では攻撃力の補正や反動ダメージ、諸刃ゲージの消費量など、さまざまな部分が強化された。また、変質での諸刃ゲージ回復量が全回復するようになったのもうれしい変更点。極・諸刃モード中は諸刃モード同様、各種S攻撃やジャンプHSなどで攻め込むのが強いが、何といっても断罪が強力。対空や割り込みとして使うほか、相手のガードを崩しにいく技としても使える。今作の極・諸刃モードは使いこなせば圧倒的な攻めが展開できるぞ。

ダッシュ投げと見せかけたダッシュ断罪もガードを崩す手段として強力! 初段をフォースロマキャンすればリスクも少ないぞ。

連続技

I	足払いⒸ▶抹消~覆滅Ⓡ▶ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓙ▶(ハイジャンプ)【K→S→HS→D】Ⓒ▶空中結合	Iは諸刃モード中の足払いヒット時に大ダメージを与える連続技。テンションゲージ50%必要とするが、足払い先端ヒットからでもつながるので狙える場面は多いだろう。IIは極・諸刃モード中限定。画面端から画面端まで運ぶコンボ。最初の飽食後の空中ダッシュジャンプSは距離によって裏に回ってしまうので注意が必要。
II	断罪→ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ▶飽食Ⓙ▶空中ダッシュジャンプSⒸ▶根絶→(着地)ダッシュしゃがみSⒸ▶飽食Ⓙ▶空中ダッシュジャンプHSⒸ▶根絶→(着地)しゃがみSⒸ▶飽食	

GG辞典+R

●ロボカイ補足:限カイらばーず爆発部分が強化されフォルトレスディフェンスのみ空中ガード可能となった。相手のゲージを見て発動していこう。
●アバ補足:今作の変質は諸刃ゲージが全回復するようになり、極・諸刃モードも強化されたのでかなり使いやすくなったぞ!

高レベル必殺技の嵐に相手を巻き込む！

聖騎士団ソル

Lv2以上の必殺技が軒並み強化されたのに加え、高レベル技を連発しやすくなった。驚異的な爆発力で相手を粉砕してやろう。

Text:ゆー

	技名	コマンド
必	ブロックヘッドバスター	↓↘→＋P
	ガンブレイズ	↓↙←＋S
	シュトルムヴァイパー	→↓↘＋HS（空中可）
	バンディットリヴォルヴァープロトタイプ	↓↘→＋K（空中可）
	ロックイット	↓↘→＋S
	①チャージ	↓↙←＋D（タメ可）
	チャージバースト	①中にHS
	アクションチャージ	特定の必殺技中にD（空中可）
FB	ファフニール	←↙↓↘→＋D
覚醒	タイランレイブ　Ver.Ω	→↘↓↙←→＋HS
	サーベイジファング	→↘↓↙←→＋P
	ドラゴンインストール：殺界※	→↘↓↙←→＋S 後にP→K→S→HS→D→K→S→→↘↓↙←→＋HS

※テンションゲージを100%消費

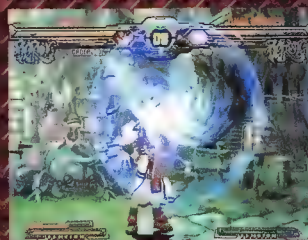
連続技後、確実に相手のダウンを奪う

空中Lv2バンディットリボルヴァープロトタイプはヒット時の受け身不能時間が大幅に増加し、高い位置で連続技の最後にヒットさせてもダウンを奪えるようになった。さらにLv2ロックイットも初段の発生が高速化し、2段目が相手をダウンさせるようになったので、これらの必殺技にアクションチャージを絡めて攻めを継続するといい。そして合間にチャージキャンセルなどで細かくゲージを稼ぎ、各種Lv3の技を狙っていこう。

これほど高空で当てても問題なくダウンを奪える。聖騎士団ソル初登場作を思い出す光景だ。

Lv2ロックイットはしゃがみS先端からつながる。この距離からノーゲージでダウンを奪えるのは大きい。

ダウン状態の相手からダメージを取る

Lv2、Lv3のロックイット、Lv3のサーベイジファングなどにダウンを引き起こす性質が追加されたため、高レベル状態でさらにダメージを取りやすくなった。特にLv3ロックイットとLv3サーベイジファングは汎用性が高く、うまく使い分ければ大ダメージを与えるチャンスを大幅に増やせるぞ。また、チャージバーストヒット時の受け身不能時間増加を利用して、チャージバースト→Lv3ロックイットorダッシュLv3サーベイジファングから連続技に移行することも可能だ。その後はダウンも奪えるため、狙う価値は充分にある。

足払いヒットからはノーキャンセルでLv3サーベイジファングを出せば、足払いに青色サイクバーストを出されてもガードできる。

連続技

I	(画面中央) Lv1ガンブレイズ～アクションチャージⒻダッシュ立ちHSⒿ[S→HS→D]Ⓙ[HS→D]Ⓒ空中Lv2バンディットリボルヴァープロトタイプ
II	(画面端付近) [近距離立ちS→立ちHS]ⒸLv2ブロックヘッドバスター～アクションチャージ→(ダッシュジャンプ) [HS→D]Ⓙ[HS→D]→近距離立ちSⒿ[HS→D]Ⓒ空中Lv2バンディットリボルヴァープロトタイプ
III	(画面中央) ダッシュLv3ロックイットⒿLv3ガンブレイズ～アクションチャージⒻチャージ→Lv3サーベイジファング→ダッシュLv2ブロックヘッドバスター→Lv2バンディットリボルヴァープロトタイプ→ファフニール

Iはレベルを上昇させつつ相手を画面端に運び、ダウンを奪える連続技。IIはアクションチャージを省いたり、フォースロマキャンを使うと多少離れていても決められるぞ。IIIは必殺技のみで構成された、ロマン溢れる連続技。ロックイットの後少し待ってから↓↙←→+Sで、ジャンプ移行をキャンセルしてガンブレイズを出そう。Lv3サーベイジファングをダウン状態の相手に当てた後、浮いた相手をダッシュで追い越して反対側に回り込もう。

GGコラム

体力と防御力の関係

本作では全キャラの体力は一律同じ。ただし、与えるダメージは、コンボの総ダメージ×相手の防御力係数で決まる。つまり、同じコンボでも防御力の高い相手だと与えるダメージが低く、防御力の低い相手だと与えるダメージが高くなるのだ。

さらに、各キャラには「根性値」と呼ばれる値が設定されており、残り体力が低くなると適用される。同じコンボを同じ相手に決めた場合でも、体力MAXの場合はダメージが大きく、残り体力が少ない場合はダメージが小さい。つまり、ギリギリの体力で生き残りやすい傾向にある。最後まで諦めなければ、一発逆転なんてことも可能だ。

なお、「+R」になり体力は420から460へと増加された。単純に体力が増えただけなので、防御力や根性値が優秀なキャラほど恩恵を受けたといえる。

◆防御力（ソルを基準とした場合の系数）と根性値

キャラ名	防御力（系数）	根性値
ソル	1.00	1
カイ	1.03	2
メイ	1.06	3
ミリア	1.21	3
エディ	1.06	0
ポチョムキン	0.87	4

キャラ名	防御力（系数）	根性値
チップ	1.30	4
ファウスト	1.00	0
梅喧	1.18	5
紗夢	1.06	3
ジョニー	1.00	4
アクセル	1.06	1

キャラ名	防御力（系数）	根性値
闇慈	1.06	5
ヴェノム	1.06	1
テスタメント	1.00	0
ディズィー	1.15	1
スレイヤー	0.96	2
イノ	1.06	1

キャラ名	防御力（系数）	根性値
ザッパ	1.00	2
ブリジット	1.07	0
ロボカイ	0.89	0
アバ	0.89	0
聖騎士団ソル	0.96	2
クリフ	1.06	1
ジャスティス	1.03	5

サンプルコンボ

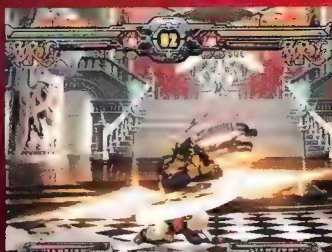
【近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS】Ⓒタイランレイブ Ver.β

◆ダメージ比較（体力満タンの相手に対し）

対ソルの場合のダメージ：175

対ポチョムキンの場合のダメージ：151

対チップの場合のダメージ：226

GG辞典+R ●聖騎士団ソル：ダウン引き起こしは、Lv3シュトルムヴァイパーの四段目（蹴り落とす部分）にも付与されているぞ。

捉破りの制作者を巻き込んだキャラ予想!

ΛCORE PLUS R　スペシャル座談会

本作の攻略ライターを務めるコイチ&よるよるとアークシステムワークス・有坂氏の座談会を掲載!

——久々に『ギルティギア』を触った感想

よるよる　攻略を始める前に現役のプレイヤーたちが使っている連係や連続技をチェックしましたが、皆のレベルの高さに驚かされました。前作とは、プレイする環境が変わるということで、正直心配していた部分もあって、特に、液晶によって生じるラグはどうなんだろうと思っていたんですが、すごく快適に遊べて驚きました。

有坂　僕を含め、調整陣も本作のテクニック的部分をおさらいする段階では苦労がありました。最近の作品にはよくある、動作硬直中にボタンを入力を受け付けるという"先行入力"が無い上に、猶予のシビアなフォースロマキャンがプレイヤーの間で基本テクニックとなっているようなハイレベルな作品だけに、調整することが決まったときはさすがに練習しましたね(笑)。

コイチ　環境が液晶に変わることによって、フォースロマンキャンセルのタイミングが難しくなるのではと心配しているプレイヤーも多いと思いますが、慣れれば問題無いです。ロボカイはもちろん、ミリアやイノも、スピーディに動かせています(笑)。

よるよる　早速コイチイノにボコられて、ああ、こういうゲームだったなと思い出しました(笑)。

——システム面での変更について

有坂　前作では、金色サイクバーストが当たって、そこからの起き攻めで試合終了という流れが強力過ぎた印象があるので、ここはマイルドにさせていただきました。

コイチ　受け身を取って即空中ダッシュの"ブーメラン"を敢行するポイントになりそうです(笑)。そこで冷静に対空されたら、「こいつ……できる!」と感心してしまうかもしれません。

よるよる　スラッシュバックが多段技に対して取りやすくなっているのもやり込み勢にとって大きな変更ですね。

コイチ　その変更点に加えて、キャラクターの総体力が増えたことで、スラッシュバックを狙ってもいい連係が少し変化する可能性もありますね。

——新たに追加された技

コイチ　新しく追加された技は、用途が分かりやすく、使いやすいものが多い印象でしたが、一部の技は、「これはどう使うんだろう?」とかなり調べを要求されましたね。

有坂　コイチさんのようなやり込み系のプレイヤーは、技の裏の使い道を模索するのがうまそうですね。疑問に思う技は、「実はぶっ放し用の技だった」ということがあるかもしれません(笑)。

——アルカディア本誌攻略ライターについて

よるよる　今回は、本作のトッププレイヤーの人に攻略に入ってもらったんです。連続技を煮詰めるのがうまい人やフレームに強い人はもちろん、対戦が強い人などにも声をおかけしたんです。

コイチ　会議室ですらーっと並んだときは驚きました。多いなーと(笑)。

有坂　ベースがある作品だけに、プレイヤーの攻略も早いでしょうね。アルカディアのライターの方々が充実しているのは心強いです。テスタメントやバイケンは別キャラクターのようになっているので、調べるのも大変かもしれませんが(笑)。

よるよる　ザトシがバイケンというと意外なイメージがあるかもしれませんが、彼もすごく熱心で、連続技をかなり調べていました。あと、コイチさんのイノやミリアの攻略が読めるというのは、シリーズを通して遊んでいるプレイヤーは楽しみだと思うんです。普通に遊んでいるとなかなか気付かないところをうまく使ったり、何かしら面白い動きを作って勝ちにつなげようとする姿勢はすごいです。

参加メンバー

ライター
よるよる

格闘ゲーム、美少女ゲーム、ロールプレイングゲームと、幅広いゲーム範囲をカバーするライター。本誌では、主に2D格闘ゲームの攻略記事を担当。『ギルティギア』シリーズはそう快感重視のわがままなプレイスタイルで楽しんでいる。攻略担当は、本人曰く「最も萌える」キャラクターである紗夢。遠距離立ちS→低空龍刃の成功率の低さに悩まされつつも、暇があれば朝凪の呼吸・極をするスタイルで攻略をスタート。

ライター
コイチ

2D格闘ゲーム界屈指の操作テクニックを持つ強豪プレイヤー。闘劇をはじめとするさまざまな大会で、観客を魅了するプレイを披露している。『GGXXAC+R』からは、本誌の攻略ライターとして参加。膨大な対戦経験からくる攻略のアドバイスは、ほかの攻略ライター陣にとって大きな助けとなっている。攻略担当はイノ、ミリア、ロボカイ。新要素を活かした連続技や起き攻めを盛り込んだ攻略が今後の本誌&ムックに掲載予定。

アークシステムワークス　プランナー
有坂信也

アークシステムワークス・プランナー。本誌で過去の『ギルティギア』シリーズの攻略にもかかわっており、フレーム調べによる緻密な攻略を数多く作り出した。今回は、作品のバランス調整の統括を担当。現役時代の使用キャラクターはスレイヤー、ロボカイ、アバで、闘劇本戦への出場経験もある強豪。格闘ゲームをこよなく愛するプレイヤーとしての視点から生まれる発想の数々は本作にも数多く活かされている。

──よるよる攻略担当の紗夢について

よるよる　紗夢は大胆な調整だなと思いました。新要素に派手なものが多くて、強さが分かりやすくプレイヤーに伝わりやすいですね。前作ではFB百歩沁鐘のリスクの低いぶっ放しが強力だったんですが、今回はそれに代わって、リスクのあるぶっぱなしのバリエーションが増えた印象です（笑）。

コイチ　ぶっ放しから入るんだ（笑）。

よるよる　→＋HS・HSが朝凪の呼吸・極でキャンセル可能になったことで、強化必殺技を絡めた連続技を決めて必殺技を強化して再び起き攻めという流れが可能になったのは大きいですね。そして、今回もこのキャラクターを使いこなすのは難しそうだなと思っています（笑）。このキャラクター、連続技の状況判断はもちろん、攻めの作り方がかなり難しいんですよ。

コイチ　自虐乙（笑）。でも、確かに紗夢をきっちり使うのは難しいんだなって印象はあるかも。

有城　セットプレイよりもアドリブ力。差し込みからの連続技の精度などが求められるんですよね。それを含めての「きっちり」は、そりゃ大変ですよね（笑）。ぶっ放しに関しては確かに強力で、プレイヤーによって頻度がどこまで変わってくるかは楽しみです。

──コイチ攻略担当の3キャラクター

有城　3キャラクターも担当しているんですね。すごい（笑）。1キャラクター当たりのカロリーが高いので、調べものも大変だと思います。

コイチ　ミリア、イノ、ロボカイの3キャラクターは前作でそれなりにやり込んでいるので、とっかかりは楽でしたね。調べものはあれもこれもとなってきて、時間がかかってますが（笑）。

有城　触ったインプレッションはどうですか？

コイチ　イノは立ち回りの強化が大きいですね。空中ダッシュが2回できるのは、これ、大丈夫なのかと思うほどの大幅強化になっています。空中から繰り出せる技の見返りが大きいので、相手も簡単に追いかけられないんですよ。逃げてるから地上ダッシュしようと思っても、狂言実行があるからそう簡単には近寄れないんです。

有城　ケミカル愛情の判定が広くなったことで、連続技の苦労も少しは減ると思います。テクニカルなキャラクターなので、プレイヤーたちの間で"強い"と評判が立っても、皆がこぞって使うということにはならないような気がしますね。

コイチ　ロボカイはダストが弱くなった分、ほかのガードを揺さぶる選択肢が強くなっているのがうれしいですね。低空カイ幕ホームランはだれも見えないと思います（笑）。熱量関係の仕様の変化も、強化といえる部分が多いです。

有城　ダストアタックは、液晶で遊ぶということを考慮して、全キャラクター遅くしているんですが、ロボカイはさらに遅くしています。ガードを揺さぶるには、一工夫してもいいだろうと思ったので。事前の一手をフォルトレスディフェンスされていると、低空カイ幕ホームランが届きにくいというところを、使い手の皆さんがどう工夫でカバーするかが楽しみですね。

コイチ　ミリアに関しては、遠距離立ちSのジャンプキャンセルが便利ですね。攻めの起点や連続技のアドリブにも使えそうです。ただし、防御面の弱体化はやはり影響が大きそうですね。バックステップは前作までのプレイヤーがびっくりするほど性能が変化しています。

有城　あれだけ相手に触りやすくて、起き攻めが強いキャラクターなので、対戦している側がつかまえたときは頑張ってもらおうというコンセプトですね。プリティメイズは弱体化したものの、新しい技もいろいろと増えているので、起き攻めは工夫次第で伸びしろがあると思います。

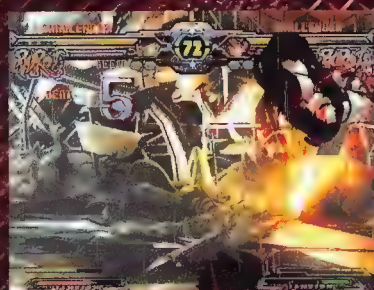
──ライター陣が考える強キャラ

よるよる　僕はスレイヤーがイチオシです。このキャラクターに、強力な切り返しがついたのは大きいです。苦手キャラクターであったポチョムキンやテスタメントの強さのベクトルが変化したことで、相対的に上の方にくるのではと思います。ロケテストでは紗夢の評価が高かったようですが、前作であったような起き攻めを見付けられれば最上位もあるなという印象です。こんなこと言ってて全くはずれたらすみません（笑）。

コイチ　イノとロボカイ、両方強そうなんですが、どちらかというとロボカイですね。イノは苦手なキャラクターが数名出てきそうなので。ロボカイは、スレイヤーを克服できるかどうかがカギになりそうです。ただ、エディはやはり気になりますね。何かしらのテクニックが見付かりそうなキャラクターNO.1だと思います。紗夢やスレイヤーは稼働初期に猛威を振るいそうです。

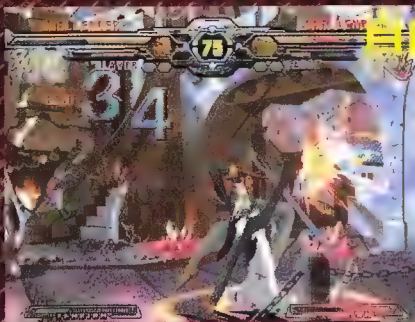
アルカディア編集部 最速キャラランク予想

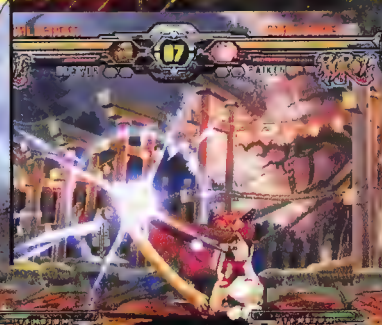
本命	蔵土緑 紗夢、スレイヤー、ロボカイ、クリフ
対抗	エディ、チップ、ヴェノム、イノ、ザッパ、聖騎士団ソル ジャスティス
大穴	ポチョムキン

エディの爆発力はいかに。イグゾイションを絡めた連続技の発展に期待がかかる。

ポチョムキンはジャンプPからダウンを奪いやすくなっているという大きな強化が。

注目キャラクター

スレイヤー

スレイヤーの最も分かりやすい強化点は、FBダンディーステップの追加。投げ無敵こそ無いものの、打撃に対して無敵時間を有するこの技からの各種派生は変則的な切り返し手段として猛威を振るうはず。→＋HSがジャンプキャンセル可能になり、連係や連続技のバリエーションも増加。体力も高く、血を吸う宇宙での回復も脅威となるはず。

自由度が大幅にアップ!

難度は高めだが地上ビッグバンアッパー→→＋HSのコンボパーツをマスターすれば火力面も充実するはず。FBダンディーステップはガードの揺さぶりにも活用可能。

よるよる　ムチャぶりですが、開発者としてイチオシのキャラクターがいればお願いします。

有坂　だれかをひいきして強く作ったということは全く無いんですが、気になるのはザッパですね。前回のインタビューでも取り上げさせてもらったのですが、憑依によってキャラクターが変わったかのような動きができる上、ある程度プレイヤーの意思で選択できるので、相性などもひっくり返しやすいかなと思います。犬の強さが際立っていた前作までと違い、今作では剣や幽霊のほうが活きるという場面も多いはずです。ラオウにもなりやすいので、プレイヤーのやり込みでどこまで伸びるかを楽しみにしています。

――そのほかの注目キャラクター

よるよる　ロケテストに行ったプレイヤーの話を聞いていると、紗夢、ファウストがよく話題にあがっていました。ファウストについては、コイチさんはどう思いますか？

コイチ　特に弱くなった部分が無いので、今まで通り安定感のあるキャラクターかなと思います。新アイテムがどう影響するかが楽しみですね。

有坂　アイテムの数が増えたことで、相対的にメテオが出にくくなったのではないかと心配している方が居るかもしれませんが、ここは安心してください。むしろ、若干ですが前作よりも出る確率は上がっています（笑）。新しいアイテムも、強力な性能になっているので、うまく使ってもらいたいですね。

――クリフ＆ジャスティス参戦

よるよる　クリフはプレッシャーがすごいですね。攻撃範囲の広いけん制技が強力で、条件が整えば威力の高い連続技で一気に勝ちを狙えるキャラクターという印象です。

有坂　けん制のうまい人に使ってもらいたいキャラクターですね。ファウストやアクセルとはまた違った体力の奪い方ができるキャラクターになっています。ジャンプ攻撃を仕掛けられる間合いが広いので、攻めも強力です。

コイチ　ジャスティスは思い切った調整がされていて驚きました。ポチョムキンはともかくとして、このキャラクターもダッシュが無いんですよね。その分、近付いてこざるを得ないキャラクターには強いのかなと思っていて、迎撃から連続技を決めて、起き攻めでもう一回チャンスを作りに行くという闘い方は強そうです。ジャスティスVS紗夢の対戦は、現状アクションゲームのようになっていて面白いです。ジャスティスが投げる飛び道具の合間をかいくぐって紗夢が朝凪の呼吸を狙って攻めるチャンスを伺うという形になっていますね。

有坂　テンションゲージがあれば、遠距離からのけん制に対してもリスクを与えられるので、我慢をしつつゲージをためるという行動も強いですよ。

――初心者にオススメ

有坂　シリーズの現役プレイヤーに勝つなら、彼らの対戦経験の少ないクリフとジャスティスになるんでしょうか。この2キャラクターは新キャラクターということで、当然調整も時間をかけていますので、ぜひ遊んでもらいたいです。もちろん、前作からのリニューアルとなるキャラクターたちも、気に入ったキャラクターを選んでいただければ楽しんでもらえるかと思います。

よるよる　この作品を楽しんでいる人は、自分のキャラクターを大好きな人が多いですよね。前作で決して強いとはいえなかったジョニーやブリジット使いも、すさまじいやり込みで闘劇をはじめとする大きい大会で活躍していました。

コイチ　やり込みにこたえてくれるキャラクターの奥深さがいいですね。キャラクターランキングがある程度固まってきて、下位になってしまったキャラクターも「弱い」と言い切れないんですよ。弱い相手のはずなのに対戦すると負ける。組み合わせ上有利なはずなのにこの人には勝てないとかが、日常的にある作品でしたし、今作もそれは間違い無いと思います。後は、どのキャラクターにも、強力な起き攻めやセットプレイがあるので、そこを突き詰めて行けば、不利な組み合わせも引っくり返せることが多いというのが面白さにつながっていますね。

――プレイヤーの皆様に一言ずつお願いします。

よるよる　実は、シリーズを通して、攻略ライターとしてキャラクターを担当するのは初めてなんです。皆様よろしくお願いします。

コイチ　大会は、ぜひとも3on3形式でお願いしたいです。前作のときにそうだったように、新しいプレイヤーが出てきてくれればとも思います。

有坂　新作といえるほど気合いを入れて調整しているので、いろいろな発見や驚きを楽しんでもらえればと思います。クリフとジャスティスを加えた対戦模様が見られるのを楽しみにしています。

注目キャラクター

ロボカイ

ダストアタックが遅くなったものの、他のガードを揺さぶる手段が強化。独特の起き上がりシステムを持つため、一部キャラクターの起き攻めを無効化できるのも強み。前作では使いどころの少なかったFB技も、今回は活躍する場面が増えている。前作の苦手キャラクターであった、エディとポチョムキンへの相性が気になる。

多彩な攻めで相手を圧倒！

細かな強化が積み重なっていることで、明らかに前作よりも強くなっている印象が強い。熱量がある際には、普段よりも立回りと火力が大幅に強化されるのだ。

GUILTY GEAR NEWS

『AC+R』がPS Vitaに移植決定!!

『AC+R』の家庭用版情報が早くも公開、しかもハードはPS Vitaとのこと！今回は第一報を余さずお届けしよう。

GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R
- ■メーカー：アークシステムワークス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■対応機種：PlayStation®Vita
- ■稼働日：2013年予定
- ■価格：未定

『AC+R』の仕様を完全再現!

家庭用『AC+』からアーケード版としてよりブラッシュアップされた『AC+R』のゲームバランスを、携帯機で楽しめるというのがPS Vita版ならではの一番の楽しみ。まだ詳細は未公開だが、ダウンロード版ならではの低価格設定や通信対戦の有無、PS Vitaのタッチ操作などはどうなるのか？　否応無しに期待が高まる！

クリフとジャスティスも、もちろん「AC+R」仕様で登場する。アイケイド版と両方でやり込めば、研究が2倍はかどること請け合いだ！

全『ギルティ』ファン必見の内容!『AC+』のストーリーモードも健在!

クリフ、ジャスティス、そしてソルと、『ギルティ』の物語の中核を担う彼らの物語は一区切りを迎え、『2』の物語への懸け橋となる。

『ギルティ』家庭用版といえば、ショートストーリーを交えて描かれるストーリーモード。『AC+』で多くのファンに衝撃を与えた、各キャラクターのストーリーはそのまま本作にも全収録される。カイとディズィーの、正義の本質、ギアと人類の共存を問うストーリーは特に必見！

対戦だけじゃない、破格のボリューム!

多彩&奥が深い各種ゲームモード!

アーケード版の対戦バランスと同様に、家庭用版の各種モードもまた歴代で磨き続けられてきた珠玉の出来。遊び始めたら止まらなくなること必至!?

本作では基本の「アーケード」「VS.CPU」「トレーニング」のほかに、敵を倒して勲章を集めるハイスコアモード『M.O.M（メダルオブミリオネア）』、必殺技で一撃死、体力数ドットで開始などといった超絶難度の挑戦が待つ「ミッション」モード、特殊なボスを挑戦途中で倒すごとにキャラクターを強化できる「サバイバル」モードと、独自要素を多く詰め込んだ各種モードを搭載。このソフト一本でさまざまな楽しみ方が可能だ！

やりこみ要素も歯ごたえ十分!

各ミッションのクリアなどを条件に、ギャラリーモードには新たなイラストが解禁される。多数収録されているイラストの中には、このソフトでしか見られないものも！全開放までの険しい道のり、踏破できるか!?

『AC+R』ムック、10月30日発売予定!
全技フレームデータを網羅した小冊子付き!

やり込めばやり込むほど上達し、その努力が最後まで決して裏切らないのが『ギルティ』シリーズだということは、もはやプレイヤー間では常識。そのやり込みを強力にサポートすべく、アルカディア編集部攻略班がただ今全力で『AC+R』攻略ムックを制作中！　全技を写真付きで分析・解説するのはもちろん、全技のフレームデータを掲載した別冊小冊子が付録となっている。コンボの自由度が非常に高い本作では、どこへでも持っていけるこの小冊子は研究の強い味方になること請け合い！　定価は1,890円、発売予定日は10日30日だ。

技の解説写真を見つつ小冊子のフレームデータと照らし合わせて考察するなど、活用法は読者次第！

今回はついに稼働を開始したIIDXシリーズ最新作「tricoro」の紹介と、特別企画としてサウンドクリエイター座談会を開催。さらに「jubeat saucer」の情報もお届けだ!

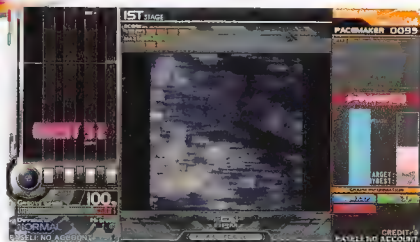
色鮮やかにサウンドを響かせろ!

beatmania IIDX 20 tricoro

beatmania IIDX 20 tricoro
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発 売 日：稼働中(2012年9月25日稼働)
■使用基板：—

シリーズ20作目となる『beatmania IIDX 20 tricoro』は、赤、黄、青と色鮮やかな三色がロゴにも使われており、これまでのどの作品とも雰囲気が異なる。稼働直後の今回は、細かく変更が入り使いやすくなったゲームオプションを中心に紹介していこう。

期間ごとに異なるイベントを開催

今作では『tricoro』のロゴのように稼働期間を通じて赤、黄、青の三色に形態変化し、それぞれ全く違ったイベントを開催していくという。これにより、常に新たな目標や目的を持ってプレイできるはずだ。イベント第一弾は10月上旬を予定しているとのことなので、どんな内容になるのか楽しみに！ 本誌でも次号以降に詳しく掲載予定だ！

毎回異なるイベントとは一体どんなものなのだろうか。前作の「Lincle Kingdom」のような長期的なものとは考えにくいが……。これまでに無い新要素なのでその期待も高まる。

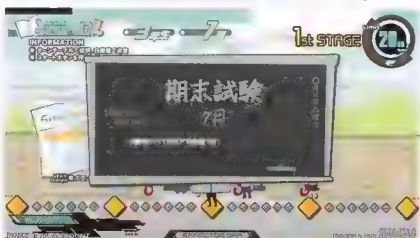
追加楽曲が続々配信予定

今作は、かなりの数の追加楽曲が配信されていく予定だ。それにより、今作における最終的な収録楽曲数はシリーズ最多になるという。ラインナップには実力派コンポーザーはもちろん、新進気鋭のアーティストも多く名を連ねており、IIDXシリーズのサウンドに変革が起きる予感も！ 他機種との連動も気になるところ！

1バージョンでの追加楽曲数は過去最高の数になるという。もちろんイベントとも関係がありそうだが、いずれにしろこれまで聴いたことのない新しいサウンドと出会えるに違いない!

弐寺高等学校で実力アップに励もう！

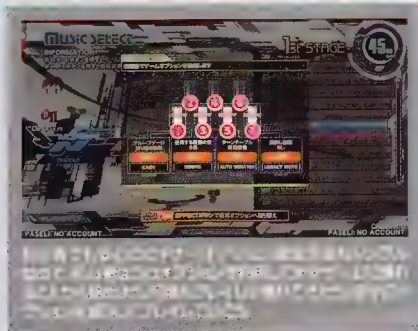
前作にもあったSTEP UPモードがパワーアップ！ 仮想の学校「弐寺高等学校」を舞台にさまざまな楽曲に挑み実力アップをはかろう。このモードでは、前作で人気を博したクプロのパーツもたくさん入手可能なので、初心者でも楽しく上達しながらクプロパーツをゲットできる！ クプロ好きはもちろん、初心者も弐寺高等学校卒業を目指し、腕前の上達とたくさんのクプロパーツ入手を目指してプレイしよう！

また、本作をもっと楽しみたい人にオススメなのが、公式Webサイトのe-AMUSEMENT GATE。登録は無料と有料の二種類が存在。無料登録では少々機能が制限されてしまうが、前作で人気を博したクプロのカスタマイズなどは無料で利用可能。有料登録ならプレイデータの閲覧やライバル登録を始め、すべての機能が利用可能となるぞ。

STEP UPモードは「弐寺高等学校」が舞台。プレイヤーの腕前によって難度も選択可能で、すべてのプレイヤーにオススメできるモードだ。上達ついでにクプロパーツもたくさん集めよう!

初心者にはわかりやすく、中級者以上には自分好みの細かい設定が可能なゲームオプション

ビギナーオプション

ビギナーオプションは項目も少なく初心者向けで、基本的にゲームが簡単になるオプションが用意されている。設定方法は、画面と同じ場所の白鍵を押し、各項目のON／OFFを切り替えるだけだ。設定内容は写真の右側を参照してほしい。

また、これは通常オプションも共通だが、オプション画面には曲選択時、STEP UPモードの選択画面、段位認定モードの段位選択画面でのみ、スタートボタンを押している間設定が可能だ。

SW1
EASYオプションのON／OFF。ONにするとミスをした際のグルーブゲージの減り幅が緩やかになり、クリアが容易になる。スコアに影響は無いが、楽曲クリア後のクリアランプが緑色で表示される。

SW3
5KEYSオプションのON／OFF。ONにすると鍵盤のレーンが二箇所減り、簡単な譜面になる。1P側は右側、2P側は左側の二つのレーンが未使用となり、難度はかなり下がる。

SW5
AUTO SCRATCHのON／OFF。ONにするとターンテーブルが自動演奏になり、操作する必要が無くなる。ターンテーブルが苦手な人のほか、ダブルプレイで利用するプレイヤーも居る。

SW7
LEGACY NOTEのON／OFF。ONにするとチャージノートとバックスピンスクラッチ部分が最初のオブジェだけになる。押し続ける、回し続けるといった操作が無くなるため初心者にオススメ。

各オプションは「effect ボタン」で切り替え可能

通常オプション

中級者以上にオススメの通常オプションでは、ビギナーオプションの内容に加えてすべてのオプションが使用可能だ。操作は、各オプションに対応する場所の白鍵を押すと項目が下に移動し、黒鍵を押すと上に移動する。また、ターンテーブルを操作するとプレイ中画面に表示させるスコアグラフを選択可能。ちなみに、初期設定ではオプション画面に入るとまずビギナーオプションが表示されることを覚えておこう。

SW1、2 譜面の配置をRANDOM、S-RANDOM、MIRRORの中から選択可能。RANDOMは譜面のレーンがランダムに入れ替わり、S-RANDOMはオブジェがランダムに配置される。MIRRORはもとの譜面を鏡に写したような状態に入れ替える。ただし、すべてにおいてスクラッチ部分は移動しない。

SW3、4 グルーブゲージの減り幅をEASY、HARD、EX HARDの中から選択可能。EASYはビギナーオプションと同様。HARD、EX HARDとゲージの減少が激しく、ゲージが無くなった時点でゲームオーバーとなるほか、HARDはゲージが赤で表示され、EX HARDは黄色で表示される。

SW5、6 アシストプレイ機能を7種類の中から選択可能。各機能の効果はビギナーオプションと同様。FULL ASSISTはすべてのアシストプレイ機能をONにするという意味。

SW7 譜面の表示エリアを5種類の中から選択可能。HIDDEN+はレーンの下部、SUDDEN+はレーンの上部をそれぞれ隠す。LIFTはプレイ中にスタートボタンを押しながらターンテーブルを回すことで判定ラインを上下に移動可能。

新要素についての開発者コメントを紹介！

今回のSTEP UPモードは、学校を舞台にしていて初心者の方も遊びやすく、楽しみながら上達していけると思います。自分の腕前によって難度も変わっていくので、初心者の方だけでなく上級者の方にも楽しんでいただけると思います。また、オプション周りも使いやすくしています。特にフローティングハイスピードは上級者の方には喜んでいただけるのではないかと思いますので、ぜひ楽しんでください。

そのほかにもより快適にプレイする要素を追加！

詳細オプション

通常オプション表示中にVEFXボタンを押すと詳細オプションに切り替えられる。ここではゴーストスコア表示や判定タイミング表示など、好みに合わせた細かい設定が可能だ。設定方法は通常オプションと同様で、ターンテーブルで項目を選択。白と黒の鍵盤で上下に移動して設定可能。

詳細オプションでは、ゴーストスコア表示、判定タイミング表示、判定の数表示、判定文字表示位置など画面表示に関する設定が可能。

フローティングハイスピード

通常のハイスピード設定と違い、無段階で細かくハイスピードを調整可能。設定方法はプレイ中にスタートボタンでハイスピードオプションを呼び出している最中にeffectボタンを押し、フローティングハイスピードの設定に移行した後、鍵盤とターンテーブルで設定可能だ。

フローティングハイスピードはかなり上級者向けの設定であり、SUDDEN+の有無で少々操作方法が異なるので設定時は注意が必要だ。

IIDX サウンドクリエイター座談会

IIDXシリーズのナンバリングがついに20を迎えたということで、シリーズのサウンドクリエイターの五人をお迎えして、座談会を開催。昔の思い出を始めとした、今だから言える話、これからのことなど、いろいろな話をお聞かせいただいた。

Text：飛鳥

新たな試みが満載に詰まった最新作『IIDX 20 tricoro』

――まずは、最新作のお話からお願いします。

L.E.D.　今作は、自分と猫叉Masterが主に中心となって動いていきました。

――猫叉さんはどういった経緯から制作に加わることになったのでしょうか？

猫叉Master（以下、猫叉）　TAKAさんから声を掛けていただき、今作からBEMANIチームの一員として、サウンドだけではなく、IIDXシリーズの制作にも関わらせていただくことになりました。

dj TAKA（以下、TAKA）　これまでも頻繁に楽曲提供のお願いをしていたという実績もあり、ぜひ来ていただきたいなと思っていました。

――なるほど。では次に今作のコンセプトや注目ポイントについてお聞かせください。

L.E.D.　『tricoro』は仮想都市をイメージしています。でもそれはあくまでたたき台に過ぎず、『tricoro』の楽しさの真骨頂は、イベント重視で楽しみ方がどんどん変わっていく部分にあります。詳しいことはまだ言えませんが、一年を通してずっと遊べるIIDXになっています。サウンド面ではコンセプトである仮想都市をイメージした楽曲はもちろん、今までIIDXの音楽を聴いて育ってきたアーティストが何人も楽曲を書いており、次の世代へ向けた部分にもフィーチャーもしています。

――今作はナンバリング20となりますが、そこに関して何か特別なコンセプトはあるのでしょうか？

L.E.D.　確かに20作目という節目ではありますが、それは今作においてコンセプトの一つに過ぎません。常に最高のIIDXを目指した結果として、今作があるといった感じです。

DJ YOSHITAKA（以下、YOSHITAKA）　そもそも、なぜ仮想都市なのかっていうところから始まるんですよね。……あれ、始まらないですか？

Sota Fujimori（以下、Sota）　そろそろ、何か来るんじゃないかと思ったよ（笑）。

――ぜひお聞かせください。

YOSHITAKA　まず、『tricoro』では全国の店舗にフィーチャーしていくというコンセプトがありますよね？

TAKA　詳しいな。何で知ってるの？　今は、『リフレク』と『ボルテ』担当でしょ？

YOSHITAKA　知ってますよ。企画書読んでますから（笑）。全国の各店舗を一つの仮想都市と見立てて、今後イベントなどを展開していこうというのがそもそもの趣旨で、tricoroっていう名前を付けた由来には、次々に切り替わっていくという意味が込められています。つまり、プレイヤーの皆さんが常に新鮮な気分で楽しめる作品になってるってことですね。

Sota　テンポ（店舗）感が良いと。

YOSHITAKA　Sotaさんが完全に僕の目を見て言いましたけど、やっぱり誌面でもこういうところを拾わなきゃいけないんですか？

――（全員爆笑）

Sota Fujimori

BEMANIシリーズ全般に楽曲を提供するコンポーザー。大のシンセサイザー好きでも知られている。現在までにソロアルバムを三枚発売しており、11月に四枚目のアルバムを発売予定。そのほか、本人が「こやじギャグ」と呼ぶダジャレが好き。

DJ YOSHITAKA

『IIDX RED』よりBEMANIシリーズに参加。dj TAKAとともにIIDXシリーズの制作にも深く関わる。『SIRIUS』制作後、立場を変え「REFLEC BEAT」、「SOUND VOLTEX」のディレクターとして新機種を立ち上げ現在もその手腕を発揮中。

dj TAKA

初代『beatmania IIDX』より制作に参加、オリジナルレーベルbeatnation recordsの代表も務める。ファンの間では人気、知名度ともに絶大な支持を得ている。近年では「SOUND VOLTEX BOOTH」の制作に携わり、BEMANIシリーズに新風を起こした。

tricoro EXTRA

最新作「tricoro」を開発中、なんと中心人物であるL.E.D.が病気で倒れるというアクシデントが発生したそうだ。しかし、そこは結束力の固いIIDXチーム。今作から制作に加わった猫叉Masterを中心に、今ではIIDXの制作に関わっていないdj TAKAやDJ YOSHITAKAも協力して乗り切ったとのこと。チーム内ではIIDXシリーズのサウンドディレクターになると入院するという都市伝説があるようだ。

腕前を一言で表す段位認定モードは僕が考えました。(dj TAKA)

あのシステムはだれが考案？ オリジナル要素のあれこれ

──ここからは過去のシリーズで印象深かった出来事についてお聞きします。参加された作品の中で印象深かった出来事はどんなことでしょうか？

TAKA　段位認定モードを考えたのは僕ということかな。それまではIIDXの腕前を一言で言い表す言葉が存在しなかった。エキスパートコースで何点くらいとか、あの曲をクリアできるとか、そういうあいまいな水準しかなかったので、一言で言い表せるものは何かないかと思い考案したんです。

YOSHITAKA　それは初耳です。

TAKA　それがブラッシュアップされて今に至るといった感じです。それと、今後も最高段位とその前が、十段と皆伝というのは変えないでほしい要素の一つですね。

YOSHITAKA　IIDXが30になろうとも、そこは変えないでほしいと(笑)。

TAKA　十段が最高位で、その上に神が居る。そこは崩さないでほしいです。この方がIIDXを知らない人にとっても分かりやすいと思うんですよね。

YOSHITAKA　なるほど。では、『REFLEC BEAT』にも段位認定を実装しましょうか。十段と皆伝の形で統一すれば、BEMANI界のリフレク皆伝、IIDX皆伝の一言で腕前が分かりやすくなりますね。……すみません、うそです。ちゃんと考えて必要なら実装します(笑)。

TAKA　それはぜひやってほしいね。

L.E.D.　これは俺も初めて聞きました。

猫叉　あれ、僕、何かで聞きましたよ。

YOSHITAKA　どこで聞いたんですか？　だれも知らなかったのに(笑)。

猫叉　確か何かのミーティングで(笑)。

YOSHITAKA　自分が考案したものといえば、『DistorteD』の「CARDINAL GATE」。企画書の表紙には僕らの顔写真を使って笑いを取りました(笑)。

TAKA　そうそう(笑)。

L.E.D.　確かに「CARDINAL GATE」以降はボス曲の流れが変わったよね。

YOSHITAKA　そうでしょ。今の「Lincle Kingdom」なんかがあるのも、発案者の俺のおかげですからね(笑)。

TAKA　チャージノートを考案したのもYOSHITAKAだったよね。

YOSHITAKA　あれは『SIRIUS』のときですね。バックスピンスクラッチはTAKAさんでした(笑)。

なんか「おれのおかげの会」になってる(笑)。

YOSHITAKA　リーグモードやチュートリアルなんかも、ずいぶんプログラマーと話し合って実装した機能でした。

TAKA　今はSTEP UPモードに変わったけれど、もととなる一番簡単なビギナーモードを作ったのはTatshだったね。

YOSHITAKA　そう。そして、ビギナーモードのプレビューを10秒ジャストに設定したのは僕です。Tatshが作ったビギナーモードがチュートリアルモードになって、最終的にステップアップモードへと進化していきました。ふと思ったんですが、ハイスピードを最初に考えた人は偉大ですね。

TAKA　あれは、ほかの機種が最初かな。ほかの機種からIIDXに取り入れたのは僕だけどね(笑)。

L.E.D.　ハイスピードは重要な機能になりましたね。

YOSHITAKA　こうしてみると楽曲を作るだけでなく、システム面も頑張って作ってましたね。

TAKA　意外と仕様に関わっていたんだね。

YOSHITAKA　僕がIIDXを引き継いだ際に、印象的だったのが決定音。とにかく長い。

L.E.D.　IIDXの効果音は全般的に過剰演出くらいの方がちょうど良いんじゃないかな。

YOSHITAKA　最初に楽曲の最後の音を切り取って決定音にしたのはだれでしょうか？

TAKA　あれは僕だね。

YOSHITAKA　さすがです。だれが作ったのかも知らずに引き継いでやっていましたが、今も決定音の最長記録は僕が持っていたような気がします。確か、『DJ TROOPERS』の決定音だったかな。

TAKA　あれ、聞こえなくなってるのにまだ鳴ってて、最後にちょっと上がるんだよな(笑)。

YOSHITAKA　20作目までにいろいろな機能が生まれましたが、それを引き継いだ人が、その人なりの解釈をしてパワーアップさせていくのも伝統かもしれません。

L.E.D.　そうかもしれないね。

YOSHITAKA　オプション機能ではSUDDEN＋は『IIDX　RED』から実装しました。あれを考案したのはTatsh。実際にタオルを筐体に掛けて譜面を隠す人が居て、それをゲーム内に実装したらしいです。だからタオルを最初に掛け始めた人は、「SUDDEN＋は、おれが考案した」って言っていいですよ(笑)。

今だから言える話も飛び出した楽曲に関する思い出

──皆さんコンポーザーとしても楽曲を制作されてきていますが、そこで、楽曲に関する印象深いエピソードなどがありましたら、お聞かせください。

YOSHITAKA　楽曲は、ゲームの仕様に合わせて作ったものが特に思い入れがあります。『SIRIUS』でチャージノートを実装するにあたり書き下ろした「Elisha」や「MIRACLE MEETS」などがそうですね。

L.E.D.　ここに居る五人は、いずれも仕様やイベントに合わせた楽曲作りを経験してますね。

YOSHITAKA　そういえば僕、猫叉さんと二人で曲名とか考えましたよね。

『EMPRESS』のときは、イベントのボス曲「Kung-Fu Empire」でキャラがすごく立ってたから、それに合わせてアーティスト名も変えようという考えが出た時期でしたね。

Sota　確か『EMPRESS』のボス曲には中東系とか中華系といったテーマがあったんだよね。最初は僕が中華系で、猫叉さんが中東系っていう担当が決められていた。でも当時、僕が『メタルギア』のサウンドサポートをしていて中東サウンドが身に付いていたこともあり、僕の方から猫叉さんと担当を交換してもらったんだ。そういった経緯があって「Arabian Rave Night」を作ったのを覚えてる。

TAKA　その時の名義はSota Fujimoriではなくdj MAX STEROIDだったね。

YOSHITAKA　dj MAX STEROIDはどういった由来があるんですか？

L.E.D.

家庭用IIDXシリーズの制作を始め、BEMANIシリーズ全般に楽曲を提供している。今作「tricoro」では深く制作に関わっている中心的人物でもある。ガバやサイケデリックトランスを得意としており、そのコアなサウンドを好むファンも多い。

猫叉 Master

元は家庭用タイトルのサウンドを主に制作しており、同時にBEMANIシリーズ全般に楽曲を提供していた。今作「tricoro」からBEMANIシリーズの制作に関わる。民族音楽を得意としており、そのサウンドは常に独自の世界観を構築。

今後、現れるであろうクリエイターの方にとって影響力の強いコンテンツにしていきたいと思っています。(L.E.D.)

Sota　僕は大学のころから、愛用しているMacをチューンナップするのが好きだったんだ。よく映画とかで人間にステロイド注射を打ってパワーアップさせるじゃない？　それと一緒で、最強にチューンナップされたMacのマシン名をMAX STEROIDって名付けてたんだ。それを人名に見えるように頭にdjって付けただけ(笑)。当時はみんな名義を変えていて、僕も変えるように言われていたけど、全然思い付かなくて。それでdj MAX STEROIDを名義にしたというわけ。

YOSHITAKA　そのとき、ボス曲に参加していたのは俺とwacさんの卑弥呼。ほかには……。

Sota　確か、僕と猫叉君とYOSHITAKA君&wacさん、それとTOMOSUKEさんだね。今だから言うけれど、最初は中東系ということで、アラビアっぽい楽曲を作っていたのに、ゲームが出来上がったらボスのキャラクターがクレオパトラになっていて驚いた。クレオパトラはアラビアじゃなくてエジプトだよ！　どうしようかと思ったけれど、何も言えなかったな(笑)。

YOSHITAKA　多分、間違えたの僕です(笑)。

L.E.D.　ボスイベントに沿ってアーティスト名を変えたのは「CARDINAL GATE」が初めてだったよね。

YOSHITAKA　そのときからkors kが四聖獣に入れてくれってずっと言ってた(笑)。

L.E.D.　四聖獣はwacさんと僕とTatshとRyu☆。最後がTAKAさんでしたね。

TAKA　ボスの中のボスという位置付けだったということもあって、プレッシャーが掛かったなー。

YOSHITAKA　「嘆きの樹」は伝説の楽曲の一つとして残っていますからね。

L.E.D.　そうだね、四聖獣は今でもプレイヤーの皆さんも印象強く残ってるんじゃないかな。

TAKA　名義といえば、Eagleはいつだったかな？

YOSHITAKA　Eagleは『DJ TROOPERS』ですね。『DJ TROOPERS』でも名前が分からないようにしようという話が出て、kors kの曲(『ICARUS』)の名義はEagleになりました。でも、最初に申請した名義はイーグル斉藤だったんです(笑)。L.E.D.さんもありましたよね、何でしたっけ？

TAKA　スコーピオン志村(笑)。

L.E.D.　そうだそれだ。自分でも忘れてた(笑)。

YOSHITAKA　申請したらプロデューサーに本気で止められたという思い出があります(笑)。

TAKA　あれは面白かった。

YOSHITAKA　その当時って、僕とTAKAさんとL.E.D.さんの席が近くて和気あいあいとやっていた記憶があります。懐かしいですね。

距離の違う五人がそれぞれ思うIIDXでやりたいこと

──現在では、皆様IIDXとの距離感が違うかと思います。そんな皆さんが、IIDXシリーズでやりたかったことや、これからやりたいことはどのようなことなのでしょうか？

YOSHITAKA　僕はIIDXが、プレイ難度という意味でも、楽曲レベルという意味でも世界最強の音楽ゲームであってほしいと常日頃から思っています。『REFLEC BEAT』を作る際に体感しましたが、IIDXの尖り方はすごいですよ。IIDXの近くに居たときは気付きませんでしたが、一歩離れてみると、その尖り方をすごく感じるようになりました。IIDXで活躍するコンポーザーさんには世界で活躍する方もいらっしゃいますし、IIDXから世界に出始めている人もいます。世界No.1の最高難度だったり、世界No.1の最高サウンドっていうのが集約されている機種になってほしいと思いつつ、IIDXの繁栄のために人それぞれ違う形になるかとは思いますが、善処していけたら良いのではないでしょうか。

TAKA　僕もほぼYOSHITAKAと同じです。離れていても、なんだかんだでIIDXのことを考えています。

YOSHITAKA　そういうIIDXイズムっていうのは確かに存在するんだと思います。それが脈々と受け継がれていく。IIDXを起点にして、ほかの場所で活躍している人たちもきっとIIDXイズムを持ってると思いますよ。

TAKA　今ではIIDXのコアメンバーはサウンドに限らず割と離れちゃってる人も居るけど、それは新しい立場を請われたか、もしくは新しいことをやりたいということで離れていった感じだからね。

YOSHITAKA　そういう人たちが今度はIIDXを見守る側に回るんですよね。

TAKA　IIDX出身の人は優秀な人が多いんですよ。

YOSHITAKA　本当にそうですね。だからL.E.D.さんと猫叉さんもきっとやってくれるんじゃないかな。というプレッシャーを掛けつつ(笑)。

猫叉　でも病気になるんだよね(笑)。

L.E.D.　病気は一回やったからもう遠慮したいよ。

猫叉　そうすると残るは僕だけということに……。

YOSHITAKA　見た目が変わるくらいの病気というのはL.E.D.さんが初めてでしたね。もちろん、病気になるまでとは言いませんが、IIDXの繁栄のためにこうやって頑張っていければいいなと。なのでプレイヤーの皆さんにも、自分たちは世界最強の音楽ゲームをプレイしているんだという気持ちでIIDXを極めていってほしいなと思います。

Sota　僕はクリエイターとして、人気のある楽曲にとらわれ過ぎないようにバリエーションを増やしていきたいです。そこに自分の居場所を見つけられたらと思います。大勢のユーザーに楽しんでいただくためにも、動画であったり、こやじギャグであったりと、あらゆる手段を使っていきます(笑)。

猫叉　今作から楽曲提供だけでなく、IIDXの制作の深い部分にも関わるようになりました。現在は、プレイを始めるまでや、終わった後なども含め、「コインを入れてから筐体を離れるまでがゲームなんだ」という気持ちを持って、最後まで楽しんでもらえるサウンド演出というものを目指しています。

L.E.D.　同じく現在IIDXの制作に関わっている身として、音楽ゲームの中心がIIDXであってほしいと思っているので、それを引き続き追い求めていきたいです。若手のクリエイターの方はもちろん、各方面で活躍しているクリエイターの方のなかにもIIDXの影響を受けたと公言してくれている人は多いので、自分たちが頑張ることはもちろんですが、そういった方たちの力を借り、IIDXをより大きなものにしていけたらと思っています。そして、今後現れるであろうクリエイターの方に対しても、影響力の強いコンテンツにしていければと思っています。

──最後に、ご自分にとってIIDXとは？

L.E.D.　僕は家庭用も含めると、入社してから今に至るまでの時間のほとんどがbeatmaniaシリーズに関わり続けてきた時間といえます。つまり、beatmaniaとは自分のゲームクリエイター人生の中でもライフワークみたいなものなのだと思います。

TAKA　僕にとってのIIDXは相思相愛の関係かな。僕が居たから今のIIDXがあるし、IIDXのおかげで今の僕が居る。そんな感じかなあ。

YOSHITAKA　僕にとってのIIDXは故郷、や実家みたいなものです。今『リフレク』や『ボルテ』は上京して作ってる感じがします。東京で頑張りながらたまに故郷を思い出したり、そして東京でまた家族を作って領土を広げて……みたいな。

猫叉　僕の場合はYOSHITAKA君とは反対に、これからの自分にとっての血や肉となり人生の一部になりうる存在だと思っています。まだこれからということもありますし、一言で言うなら「未来」ですね。

Sota　僕はIIDXに関わったことで、今こうして家族のような仲間と出会えたことが一番の収穫だったと思っています。つまり「菜園」ですね。

──最後はやはり(笑)。本日はありがとうございました。

tricoro EXTRA　EMPRESS PLACE → 「EMPRESS」におけるボス曲カテゴリで、「Kung fu Empire」は楊貴妃、「Marie Antoinette」はマリー・アントワネット、「Arabian Rave Night」はクレオパトラと世界でも有名な女帝をテーマにし、これら三曲で条件を満たすと、「卑弥呼」という曲が出現した。

料理を作って振るまって！今度は料理で楽曲ゲット！

今回は本作の楽曲解禁システム「bistro saucer」を紹介。おいしい料理をグルメイツに振るまって楽曲をゲットしよう。『jubeat saucer』は楽曲の宝石箱なのだ！

jubeat saucer
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発売日：稼働中（2012年9月25日）
■使用基板：—

新要素「bistro saucer」で楽曲を解禁しよう！

bistro saucer の流れを知り、楽曲解禁への近道を進もう！

ついに稼働が始まったシリーズ最新作『jubeat saucer』。稼働直後の今回は、本作の新要素である、楽曲解禁システム「bistro saucer」の基礎知識とその手順を紹介しよう。「bistro saucer」は料理をテーマにしており、一定の手順を繰り返していくことで楽曲を解禁していくシステムだ。その流れは、次の通り。**1．食材をゲット！　2．料理が作られる！　3．グルメイツに振るまう！4．グルメイツを満足させる！**という具合だ。グルメイツが満足すると新たな楽曲が解禁されるのだが、この一連の流れの中でできるだけ早くグルメイツを満足させる料理を作ってくことがポイント。そこで今回は、１～４の各項目ごとにどういった部分が重要になってくるのかをアドバイスしていこう。

1 まずは食材をゲットせよ！

食材は基本的に１TUNEにつき一個、獲得可能。だが曲によって出やすい食材が異なり、成績に応じて食材の大きさも変化する。また、プレイ終了後のTOTAL RESULTで追加食材も獲得可能だ。そのほか、フルコンチャレンジ楽曲で1.5個、フルコン達成で二個獲得可能となる。

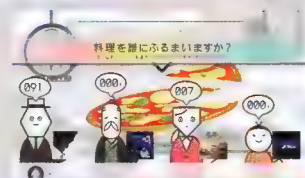
TOTAL RESULTではさまざまな条件を達成することで、そのプレイで獲得した食材の中のいずれかと同じ食材がランダムで獲得できるのだ。

2 料理が作られる！

作られる料理は食材の種類によって異なり、食材の大きさによって作られる料理の量が決定する。そして料理の美味しさだが、これは選択しているシェフによって変化する。シェフはe-AMUSEMENT GATEで変更可能なので、予めそれぞれのシェフの得意料理を把握しておこう！

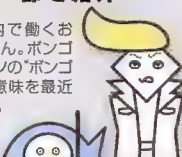
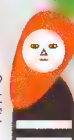
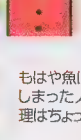
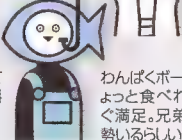
出来上がる料理は食材の種類、大きさ、シェフによって変化する。この三つはグルメイツの満足度において重要なポイントなので要チェックだ。

3 グルメイツに振るまう！

出来上がった料理をふるまうグルメイツは基本的に出ている四人の中から選択する。グルメイツは20人（匹）以上存在し、それぞれ好みの料理も違うので、グルメイツの好みも把握しておこう。下にグルメイツの一部と料理の好みに関係するプロフィールを公開！　攻略の参考にしてほしい！

出来上がった料理とグルメイツの好みを照らしあわせて振るまうグルメイツを選択しよう。子供や犬は満足度が上がりやすいぞ。

グルメイツの一部を紹介

フォーマルスーツがお決まりのスタイル。真鯛のポワレはおふくろの味。

丸の内で働くおねえさん。ボンゴレロッソの"ボンゴレ"の意味を最近知った。

俺のバイクは世界一。むずかしいことは分かんねえけど、ハンバーグが好きなことは確かだ。

野菜を愛するがゆえいっそ野菜になってしまいたい。魚という生物を未だかつて見たことがない。

もはや魚になってしまった人。肉料理はちょっと苦手

わんぱくボーイ。ちょっと食べればすぐ満足。兄弟が大勢いるらしい。

4 満足度100％で楽曲ゲット！

好みに合わせてグルメイツの満足度を100％にすると楽曲が獲得される。そして、解禁に選択したグルメイツが居なくなり、次のプレイで新たなグルメイツが登場する。グルメイツが一人も居なくなった場合は「仕込み中」となり、その間に獲得した料理は冷蔵庫へ保管されるぞ。

満足度100％のグルメイツから楽曲がもらえる。次のプレイでは新たなグルメイツが出現するぞ。こうして全グルメイツを満足させるのだ

ライセンス曲の新曲も盛りだくさん！　稼働時の収録曲を紹介！

今作も力の入った新曲が盛りだくさん！　その中でも、『jubeat』シリーズならではといえるバラエティに富んだライセンス曲の数々に注目だ。さらに、今回はbistro saucerで獲得可能な今シーズン最後の楽曲を公開！

ZODIACSYNDICATEによる「アストライアの双皿」は、グルメイツを満足させてゲットしよう！

アストライアの双皿／ZODIACSYNDICATE

楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
愛	OverTheDogs	Switch On!	土屋アンナ
a burning bullet	LAST ALLIANCE	千本桜	黒うさP
新たな幕開け	新井大樹	つけまつける	きゃりーぱみゅぱみゅ
INFORMER	lecca	newsong	—
風一揆	風男塾	NO WAVE ≒斜陽"	0.8秒と衝撃。
GO	オワリカラ	Buddy	坂本真綾
サブリナ	家入レオ	ひかり	KREVA
Just Awake	Fear,and Loathing in Las Vegas	MAMORE!!!	アイドリング!!!
Synchrogazer	—	猛烈宇宙交響曲・第七楽章「無限の愛」	ももいろクローバーZ
シンデレラ	奥華子	RIGHT NOW	GOOD4NOTHING

saucer memo bistro sauceでオススメしたいプレイ方法は、「フルコンチャレンジ」。これは後々大きな成果となってキミに戻ってくる。なぜかというと、フルコンチャレンジでフルコンを達成すると食材が二個獲得でき、フルコンを目指すことで腕前も上達。好成績を残して大きな食材が獲得できるというわけだ。最初はBASICで挑戦し、徐々にレベルを上げていくと……あら不思議!?　いつの間にかキミも上級プレイヤーにっ!!

アーケードでも家でも盛り上がれ!!

鉄拳アンリミテッド
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発 売 日：2012年3月27日（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA …タッグアサルト
…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
…打撃チェンジ技を使ったつなぎ

ついに家庭用も登場、それに合わせるようにアーケード版にもアップデートが！　この秋は、家でネット対戦&調べごと、そしてアーケードで対戦し、さらなる高みを目指していこう！

Text：半蔵門鉄拳衆（福士　協力：バベル樋口）

Ver.Hでの変更要素をチェック！

アップデート最前線

家庭用が発売しても、アーケードはまだまだ熱い！　体力調整や技の追加、キャラクター相性の変更などの、さらなるバージョンアップの情報を入手したので、チェックしておこう！

変更点を解説

家庭用発売による鉄拳熱も冷めやらぬ中、立て続けに今度はアーケードでのバージョンアップが発表された。この号が発売されるころには詳細が明らかになっているとは思うが、ここでは現時点で分かっている情報をお伝えしていこう。

まず、何といっても目玉といえる調整点が「タッグ対ソロにおける、タッグ側の体力の増加」というものだ。大幅にタッグ側の体力が増えたというわけではないので、ソロ側の火力やタフネスといったアドバンテージは従来通りなのだが、タッグ側のキャラの生存率が上昇することは間違い無いだろう。これを機に、今まで対ソロを苦手としていたプレイヤーも、これまでよりは気軽にタッグで対戦を楽しめるようになるだろう。なお、ソロ側はラウンド開始前のインターバル中に、固有のモーションを取るように追加された。各キャラクターがセリフを話しながら気合いを入れるので、プレイヤーも気合いが入ること間違い無しだ。

また、共通技である◎＋TAGボタンで出る、いわゆる「タッグスロー」の種類が1種類追加されたことも注目したい。対戦中に見慣れないタッグスローをくらっても慌てないようにしよう。

続いて、現段階で分かっているキャラクター個別の調整を見てみよう。各キャラごとに家庭用に準拠した調整がなされるとの話だが、具体的な詳細はまだ明かされていない。現時点では、ミゲル＋カズヤ選択時に固有投げが追加されるなどの情報にとどまっているが、大幅なバランスに関係するような調整は予定していないとのことである。現バージョンのやり込みは間違いなく活かされるので、その点については安心してほしい。

そのほか細かい部分では、シャオユウとアリサのキャラクター相性が変更され、相思相愛の関係になった模様。映画でコンビを組んでいただけあって、この二人を組ませているプレイヤーは少なくなかったと思われるので、これはかなりの朗報である。特に、相手を浮かせる機会の多いシャオユウからレイジ状態のアリサが登場した場合には目を見張るダメージを与えられること必至なので、今まで以上にオススメのタッグとなった。

タッグ側が若干強化されることとなった。これを、機にソロからタッグに移行するプレイヤーが増えるかもしれない。

ミゲルとカズヤはコンボの相性もよく、かなり強い組み合わせだ。左手のタッグ投げも追加され、イチオシのタッグに。

あまり知られていないが、アリサ単体のコンボ火力はかなり高い。シャオユウとのシナジーはかなりのものだ。

アップデートで戦術に大きな影響はある？

この項では、特に注目されている「タッグ対ソロ」に焦点を当てていきたい。

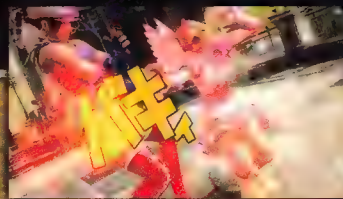
巷では火力と攻めの継続性が高く地上技が強いファランや、単発高火力技を持ち、確定反撃が強いポールなどのソロが猛威を奮っているが、今回のアップデートで多少はその脅威が削がれると考えられる。というのも、タッグ側のプレイヤーは1ミリでも体力が残っていればTAを絡めたコンボを使っての逆転が狙えるので、都合2キャラの体力が微増したという点は、大きくプラス方向に働くのだ。

特に壁ありステージではその傾向が顕著に現れるため、タッグ側が逆転する展開が増えるであろうことが予想される。

「広い壁ありステージ」での影響は大きい。TAを使わないと壁コンボを狙えない場面は多く、タッグクラッシュも活用しやすいからだ。

家庭用で鍛練を積み、ゲームセンターで活かそう!!

家庭用『鉄拳TT2』活用術

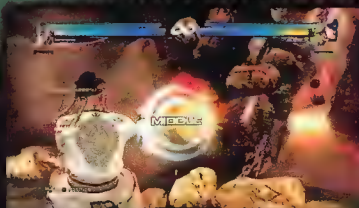
満を持して登場した、家庭用『鉄拳TT2』。思う存分に練習して、ゆくゆくは強者ひしめくゲームセンターで頂点をつかもう!

コンボや交代関係の練習も思いっ切りできる! プラクティスモード

アーケード勢ならだれもが気になる、家庭用プラクティスモードの出来具合。今回の家庭用『鉄拳TT2』では、初心者から超上級者まで、プレイヤーすべてが満足するレベルの完成度だ。ここでは、それらを詳しく紹介しよう。

まずポジションの設定や相手と自分の状態を非常に細かく設定できるので、ストレス無くコンボを練習をすることが可能。今作ではコンボが非常に重要なファクターなので、存分に腕を磨いてゲームセンターでの対戦に活かしたい。

特に、壁際やバルコニーブレイクなどの限定状況でのコンボの開発はアーケードよりはるかに容易だ。魅せてもよし、大ダメージを与えてもよし。オリジナルのコンボを開発し、アーケードのモニターで全国に発信してほしい。

マニアックなところでは、「PUNISH」のマークが出る新システムも見逃せない。これは、相手の硬直中に技を当てると前述の表示がなされるもので、確定反撃やスカし確定の練習として大いに活用できる。オンラインにつなげないプレイヤーでも、CPU相手にそれらを練習して精度を上げることができるので、とても実戦的だ。

これまでのアーケードの戦友やライバルに差を付けるためにも、トレーニングモードの機能をしっかり有効利用してレベルアップしていこう。

アーケードでは練習しづらかったこの場面。壁は壊し放題、床は抜き放題でうれしい限り。

オンラインプラクティスができない人も大丈夫。「PUNISH」はみんなの味方だ。

全国のライバルたちと時間を問わず対戦可能! オンライン対戦

今回のもう一つの目玉は、シームレスかつストレスを感じさせないオンライン対戦だ。回線状況によってはさすがにアーケードと全く同じとは言えないものの、環境次第ではゲームセンターにおけるプレイとそん色の無い対戦が可能となっている。アーケード専門プレイヤーには、対戦相手の顔が見えない格闘ゲームは新鮮な感覚を受けるかもしれない。まだ見ぬ強いプレイヤーを求めて、皆が同じスタートラインで始めるのもまた一興だろう。

しかし、やはりこれまでアーケードで日々腕を磨いていた読者諸氏に一日の長があるのも事実。今作はガチンコのランクマッチから、カジュアルなフレンドマッチまで多彩な対戦形式が選べ、幅広い層のプレイヤーが楽しめるようになっているの。新規プレイであれば、まずはランクマッチ以外の対戦から始めてみるのもオススメだ。

細かい部分では、回線やリージョンなどの設定がかなり詳細に設定できるのにも注目したい。自分好みの環境を作れ、プレイヤー間のコミュニケーションも図りやすいのだ。オンライン対戦を通して仲良くなった戦友と誘い合わせ、ゲームセンターで「オフ会」が開かれる日も遠くないと思われる。

多彩なモードが存在し、自分のプレイングレベルや欲求に合わせたオンライン対戦が可能だ。

オマケ? いやいや、そんなレベルじゃないぞ! FIGHT LAB

FIGHT LAB（ファイトラボ）は、コンボットを育てながら、自分のスキルも上げることができるモードだ。鉄拳上級者は与えられた課題をスイスイこなしながら、自分だけのコンボットを育てることができる。鉄拳プレイヤーならだれもが妄想をしたことがある「～から～につなぐコンボをやりたいな」を叶えてくれる「全マシ」的なコンボットも作成可能!? テッケナーの夢の結晶キャラクターを生み出せる。

惜しむらくは、この作成した究極性能のコンボットがランクマッチで使えないことだが（当たり前か?）、それ以外のモードではオンラインプレイでも使用可能。友達同士で自分の作ったコンボットを対決させる楽しみ方もあるぞ。

また、初心者には少し難しいと思えるような課題もあるのだが、それらをこなしていくことで、知らず知らずの内に対戦に必要な能力が育っていくというお得なモードでもあるのだ。あまり居ないかもしれないが「鉄拳を遊ぶのが初めて」という人は、まずはこのモードを触ってみることでキャラクターの動かし方が理解でき、上達が早まるだろう。

演出方面でも力が入っているぞ。リー・チャオ……じゃなかったヴァイオレットと美人秘書の掛け合いで送るストーリーは爆笑必死で、ストーリーを追いつつ、飽きずにプレイし続けることができるようになっている。どうかな? みんなも遊んでみたくなったんじゃない!?

楽しく基本が学べるのがこのモード。チュートリアルを兼ねているといっていいだろう。

自分好みの技を組み合わせれば、究極コンボットが作れるかも。友達とのロボット大戦の始まりだ!

初回特典をGETせよ!!

本作には、さまざまな初回特典が封入されている。代表的なものだけでも、エンジェル、エンシェントオーガ、クニミツ、ミシェールが使えるDLCや、初回特典専用のステージ、そしてアーケード版で使用可能な特別称号＆ファイトマネー100万Gなどなど。これらをまとめて入手するチャンスは今しか無い……!?

家庭用発売記念特別企画

フォレスト・ロウ こんなキャラだ!	・簡単な操作で大ダメージを与えられるコンボ! ・カウンターを取る技のリターンはゲーム中屈指!

高い攻撃力とスピードが持ち味

まずはフォレストと父であるマーシャルとの違いから解説。フォレストにはチャージドラゴンを含めた構え移行関連の操作が存在せず、簡単な操作でリターンを得られる。特に、から派生する各種スピンキック派生は、コンボから立ち回りまでさまざまな場面で活躍するだろう。

さらに特筆すべきなのは、シットストレートレフトサマー(⇩)やドラゴンストーム(⇦)といった技の高い破壊力だ。どちらもカウンターで連続ヒットし、打撃チェンジにも対応しているので、一瞬で試合を決めることが可能だぞ。

コンボの安定感は大きな魅力といえる。減らせる上にミスをしにくい。

暴れ技が超強力。レイジ状態なら2秒で全消しも夢じゃないかも?

基本コンボ

I　ドラゴンストーム(⇦)カウンターヒット→ハイキックドラゴンソード(⇧)→ギアエッジキック(⇨➡)→前ダッシュ～スピンキックライド(⇨⇨➡)

II　【パートナー:マーシャル／フォレスト始動】シットスレートレフトサマー(⇩)カウンターヒット→シットスレートレフトサマー(⇩)→ギアエッジキック(⇨➡)→【TA:ジャンプサイドキックライトサマー(⇩)】→フェイクステップ(⇦)→ドラゴンライド(フェイクステップ中に ⇨)

解説

Iはカウンター確認で出し切れるドラゴンストームからの大ダメージコンボ。シンプルな構成ながら、レイジ状態では相手の体力の約8割を奪う。バウンド後のスピンキック初段は⇨⇨➡と入力すると安定して拾えるぞ。IIは高性能な暴れ技かつ、優秀な打撃チェンジ技でもあるシットスレートレフトサマーを絡めたコンボ。パートナーによっては、初段でいきなりチェンジしてもいい。

ワンポイント攻略

フォレスト・ロウ

父の借金の原因を作るなどドラ息子ぶりを発揮してきたフォレスト。やんちゃな性格に見合った、勢いと攻撃力あるスタイルは魅力十分!

アレックス こんなキャラだ!	・ロジャーJr.とほとんど同じ感覚で使える! ・頭突きと噛み付き技が強力!

中距離と壁際はロジャー以上!?

アレックスは、コンパチキャラとはいえ袋の中にロジャーJr.が居ないので、彼が関連している技は出せない。その代わり、使用頻度が高いバウンド技のアニマルヘッドバット(⇦)のリーチが長い。また、強力なオリジナル技も持っている。

固有技の中では、中距離でのスカ確として強力なアレックスアタック(⇦)と、相手の横移動にある程度強く、ガード時の不利が小さいスクリューヘッド(⇦)を要チェックだ。どちらもロジャーJr.ではあまり使わない技のコマンドが割り当てられているため、意識しておこう。

とっさに使えるバウンド技のリーチが伸びたことは地味に大きい。

アレックスアタックは、リーチの長さとダメージが高水準の固有技だ。

基本コンボ

I　エアーズロック2発止め(⇨)→⇨→エアーズロック(⇨)→ローラーヘッド(⇦)

II　【パートナー:ロジャーJr.／アレックス始動】ダイナミックスマッシュ(⇨➡)カウンターヒット→特殊ステップ～チャージスタンプ(⇨☆⇩⇦～立ち途中に ホールド)→【TA:アニマルストーム(⇩)】→サテライトドロップキック(⇨⇨⇨)

解説

Iはエアーズロックからのコンボ。極端に小さいキャラ以外には最速でOK。バウンド後に難しいアニマルアッパーカット(⇨☆⇩⇦)を入れなくても、ローラーヘッドならダメージと起き攻めが両立できる。IIはロジャーJr.とのコンビでの強力なコンボ。簡単で体力の6割を奪うぞ。相手の受け身を継続して攻めたい場合、最後のサテライトドロップキックをカッティングエッジ(⇨⇨⇨)にするといい。

ワンポイント攻略

アレックス

格闘ゲーム史でも珍しい、プレイアブルな恐竜が帰ってきた。強力なオリジナル技を使いこなして白亜紀の覇者の実力を見せ付けてやれ!

新キャラワンポイント攻略

家庭用を記念して、家庭用での追加キャラ4体の注目ポイントを紹介！　1キャラしか使わなかった人もチェック！

ワンポイント攻略

プロトタイプジャック

ジャック6と違い腕は伸びないが、腕を回転させる強力な固有技を持っている。回転力を味方に付け、ドリルで天を貫け！

プロトタイプジャック こんなキャラだ！

- ジャックと技が似ているため、簡単に使える！
- 二択が強力かつシンプル！

二択の効率は鉄拳界有数!?

プロトタイプジャックはジャック6より一回りほど体格が小さく、腕が伸びないためリーチは少々短い。しかし、体格が小さい分いくらかジャック6に比べると横移動が強く、ハンマーコンボ（∷∷∷）やマシンエルボー（⇨∷）といった接近戦で活きる技を搭載しているので、近い間合いでも闘えるぞ。

加えて、高威力かつホーミングアタックであるメガトンサイクロン（⇦⇧⇩⇨∷）と、確定反撃を受けない浮かせ技であるドリルアッパー（横移動中に∷）のシンプルかつ超強力な二択も持っているので、地上戦での火力は十分といえるだろう。

クロックアップ（⇩∷）は強力な守備技。交代時の駆け引きの一環として使おう。

ドリルアッパーを絡めた豪快な二択は、圧巻のダメージ効率を誇る。

基本コンボ

Ⅰ　ドリルアッパー（横移動中に ∷）→右or左横移動～前ダッシュ～⇨∷→∷→前ダッシュ～ニーウェッジ・フルアクセル（⇨⇨⇦∷∷）B▶ヘルローラークラッシャー（⇨➡∷∷）

Ⅱ　【パートナー：ジャック6／ジャック6始動】ロケットアッパー（⇨➡∷）T▶パトリオットナックル（⇧∷）→パトリオットナックル（⇧∷）→∷→前ダッシュ～ニーウェッジ・フルアクセル（⇨⇨⇦∷∷）B▶【TA:パトリオットナックル（⇧∷）】→ドリルパンチ（横移動中に ∷）

解説

Ⅰはノーリスクで打撃チェンジ対応という超強力技のドリルアッパー始動コンボ。ドリルアッパーを当てた後に、横移動軸をして軸を正面に直すのがポイント。後述のⅡのコンボもそうだが、∷を省くことでダメージは落ちるがとても簡単になる。Ⅱはジャック6とのコンビで可能な、見栄えのいい高威力コンボ。締めのドリルパンチはダメージが大きいので優秀なパーツだ。

ワンポイント攻略

タイガー・ジャクソン

コテコテのビジュアルで人気を博したカポエラ使いが復活。ソウルフルな見た目と裏腹に、エディ／クリスティより堅実な技を持っているぞ！

タイガー・ジャクソン こんなキャラだ！

- エディと同様に長いリーチを誇るカポエラ使い！
- 中段の小技が充実している！

細かい技の性能を把握しよう

タイガー・ジャクソンは、エディ／クリスティには無い独自の技を持つ。それらの解説をしよう。

ガット～アカタール・ケイショ（⇦∷∷）は、中段→中段の分厚い連係でバウンドを誘発するため、相手のジャンプステータス技での暴れにも強い。見た目は地味だがかなり優秀な技だ。また、イスカラディモオゥン（⇦∷）やサベサダスアベリャ（しゃがんだ状態で ∷∷ or 座り中に ∷∷ or 仰向けダウン中に ∷∷）などの特定の技がヒットすると自動で挑発することも特徴。追撃を狙う場合には、急いで前ダッシュなどでキャンセルしよう。

ガット～アカタール・ケイショは、タイガーにとって頼れる中段技だ。

レッツダンシング（∷）は多彩なダンスを繰り出す。対戦における一服の清涼剤に。

基本コンボ

Ⅰ　フォーリャ・アタッキ（⇨➡∷）→クイックジャブ（逆立ち中に ⇨∷）→ガット～アカタール・ケイショ（⇦∷∷）B▶ベンリン～ヘランパゴ（⇦∷∷）

Ⅱ　【パートナー：エディ／エディ始動】フズィラール～ヘランパゴ（立ち途中に ∷∷）T▶ガット～アカタール・ケイショ（⇦∷∷）B▶【TA:バイシャ～ローシュタール（横移動中に ∷☆∷）】→トロバオン（横移動中に【∷∷】）

解説

Ⅰはフォーリャ・アタッキからすべて最速でつなげばOKな安定コンボ。ベンリン～ヘランパゴで交代し、パートナーで起き攻めをしよう。また最後をパウマーレス・ジーロゥ（⇩∷∷）にすればタイガー自身で起き攻めが可能。Ⅱもすべて最速でOKのコンボ。簡単な割には相手体力の約5割を奪うので、エディと組ませる場合にはガンガン狙っていこう。

真夏の祭典!? 番長軍団野望珍道中記♪

年に一度の大祭典！ 闘劇が今年も開催されたぜ！ しかも、今年は成田にある「下総フレンドパーク」に場所を移して闘劇至上初の野外実施！ どんな熱い闘劇になるのか!? 期待に胸をふくらませながら現地へ足を運んだ!! 今回はいつも以上に見どころがありまくりだ！ ナムコ公認プレイヤーの「ノビ」&「ユウ」のTAGや、韓国からの遠征者「JDCR」&「ACE」のTAGによる日韓頂上決戦！ オーストラリア代表や台湾代表による異国交流戦！ 11歳の若き鉄拳王候補「弦」の今回最年少闘劇出場など盛りだくさん！ 俺は今回惜しくも（?）出られなかった分、みんなの熱いバトルを実況するぜ！

覇道その二十一 夏フェス!?

いざ会場に足を踏み入れると……広い！ とにかく広い！ 見渡す限り草原の中に異質な空間がいくつもでき上がっていたぜ！ これはまさに夏フェスと呼ばれるもの!! 普段体力が無いといわれているゲーマーたちには味わったことの無い環境かもしれないぜ!? 当日枠が3枠あったが、何とここで女性プレイヤーの「みぃみ」が「クロスケ」と共に決勝トーナメントへ進出！ 最近「ゆうゆう」を初めとした女性プレイヤーの活躍が目立っているぜ！

惜しくも両者1回戦で負けてしまったが、全国の女性プレイヤーに勇気を与えたことは間違い無い！

「JDCR」と「ACE」の韓国チームや、「ノビ」と「ユウ」のナムコ公認チームは無難にベスト4へ駒を進めた！ さすがどんな環境でも安定した強さを見せるぜ！ そして台湾チームは「黒黒」&「りゅうけい」のチームに惜敗することに……しかし、何とオーストラリアチームが「まったり」&「スペハン」の九州チームを撃破！ 韓国以外の海外勢では初の快挙!!

ベスト4は「ゆき」&「デク」の立川勢、「アオ」&「ラティン」の若手勢、そして「ノビ」&「ユウ」のナムコ公認勢、最後に「JDCR」&「ACE」の韓国勢だ！

トーナメントの組み合わせでまずは、ナムコ公認勢VS.韓国勢が！ 先月行なわれた「JDCR祭」で何度も対戦を重ね、お互いの対策を練っている両者が激突したが、なんと今回「JDCR」はアマキンソロ!! 自分の防御力を活かした立ち回りを見せ付け、何と韓国勢が決勝へ！ そしてもう一方は若さあふれるプレイで立川勢を下した若手勢が決勝へ！

まずは勢いのある「ラティン」が、強気のプレイで「ACE」を撃破！ そして、多くの場数を踏み、日本だけでは無く海外で活躍している「アオ」が、何と「JDCR」を撃破することに！ 会場のだれもが「ノビ」&「ユウ」の日本最強クラスプレイヤーを倒した韓国勢の勝利を確信していた中、奴らはやってくれた！ まだまだ未来がある若者の勝利で幕を閉じた今年の闘劇だったぜ！ おめでとう！ 「アオ」&「ラティン」!! 今後の鉄拳界を引っ張っていけるような立派な人間になって、俺に楽をさせてくれよな（笑）♪ そして来場し、出場したすべてのプレイヤーに「お疲れさま」!!

対称的な二人！ 「黒黒」と「ほんだ」!!

こんな風景も野外ならでは!?

お互いをけん制しあう歴史的瞬間だぜ！

当日予選からの勢いてどこまで行けるか!?

惜しくも準優勝だった……いい顔していたぜ!!

若きエース2名！ 今後が楽しみだぜ!!

月刊 鉄拳ミュージアム

鉄拳著名人による初心者講習会が開催!!

namco 巣鴨店
2012年8月11日（土）開催

初心者のための祭典！「強くなりたい」、「楽しみたい」、「勝てるようになりたい」、「知識が欲しい」など、鉄拳に対して貪欲な方々に送るイベントが、ついに実施されたぜ！ 8月11日（土）namco巣鴨の講師は「ユウ」、「ノビ」、「福士」という、関東だけでなく世界でも彼らの名前を知らない人は居ない！ というほどの著名人が、初心者を育てるために講習を実施したぜ♪ 当日は「福士」による「さまざまなチェンジの仕方」や「ユウ」による「チェンジ狩りの方法」、「ノビ」による「チェンジの応用」といった、初心者がまず悩む部分を中心に説明した。『鉄拳アンリミテッド』をTAGでプレイするに当たり「チェンジ」という行動は必要不可欠でもあり、ダメージを奪ったり奪われたりする最大のポイントだから、会場のみんなもメモを取りながら聞き入っていたぜ♪ しかも、当日会場に来られない人のためにニコニコ生放送を使って全国へ配信を行なったぜ！ これには全国どころか、全世界からもコメントが付くほど反響があった！ ニコニコでの質問にも答えながら、会場の疑問にも的確に答えていったぜ！ 彼らが強いのは、こういった当たり前のことを積み上げて蓄積された結果に基づいているんだな、と深く感じた講習会だった。第2回、第3回の開催依頼も来ているようなので、みんなの声で開催が決まるかも!? もちろん初心者じゃなくても、どんどん彼らに声をかけて強くなっていこうぜ♪

鉄拳トップ衆による初心者講習会が今ここに！

namco 大阪日本橋店
2012年8月19（日）開催

日本橋の講師は、だれよりもシステムを勉強し理解して実践に取り入れ、自身が強くなるためにそれを人に教え、さらに新しいものを見付ける九州の貪欲な戦士「まったり」だ！ 知る人ぞ知る、彼の実況センスとしゃべりのうまさは聞く人を魅了しつつ、的確でだれにでも分かりやすい。その「まったり」が、九州から関西の初心者たちに「鉄拳の基本とは!?」を教授したぜ！ まずは「どうなったら勝ちか？」といったゲームの基本的部分から派生しながらの講義が始まった！ 次に「レイジの条件」で、いかに相手の状態をコントロールするかを教えた！

当日は分かりやすい対戦ビデオを用意し「なぜ悪かったのか」、「なぜ負けたのか」、「もっと有利に闘う方法とは？」といった講習もあったぜ♪ そして、2時間の学習で学んだことを実践しつつ、悪かったところを直接教えるために「まったり」、「番長」による組み手を行ない、プレイヤーに直接指導する機会もできた！ 終わった後は中級者以上も交えてのトーナメント!! 優勝は日本橋のトッププレイヤー「ニモ」となったが、準優勝には初心者講習に出ていた「かずまる」が！ コメントで「講習を活かして闘ったらうまく立ち回れました」とのこと！

内容盛りだくさんで開催された講習会、日本橋のみんなは大満足だったぜ♪ またこっちもどんどん開催するから、参加してくれよな♪

真剣に聞き入る姿は、強くなりたい証拠だぜ！

実践も交えながら細かく教えていたぜ！

指導者の貫禄!!

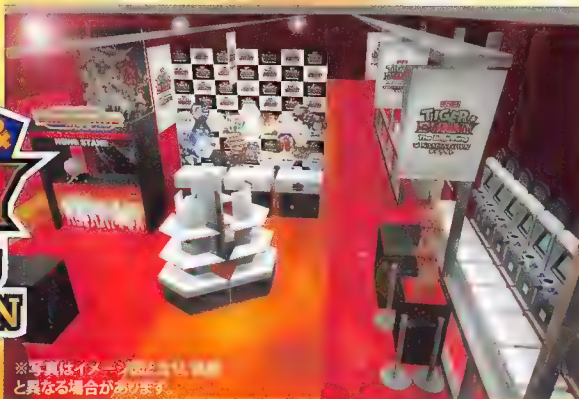
キャラクターもでき上がった「かずまる」だ！

イベント情報！
次回番長組み手は!?

2012年10月27日（土）
namco 博多バスターミナル店
初心者講習会実施！ in 福岡
14：00～初心者講習会
16：00～シングルトーナメント
再び行くぜ！ みんな来てくれよな!!
※時間は変更になる可能性があります。あらかじめご了承ください。

次のページにも㊙情報が満載！

東西で盛り上がる両雄……

namco大阪日本橋店
9月22日、さらなる進化へ！ セカンドステージ開幕!!

※写真はイメージ画像です。実際と異なる場合があります。

池袋のナンジャタウンで大好評の【劇場版 TIGER & BUNNY -The Beginning- in ナムコ・ナンジャタウン】が、大阪日本橋店で期間限定サテライトとして11月18日（日）まで開催中！

超レアな展示品や、大人気のHERO'S G-Pon：REPEAT（ヒーローズガラポン：リピート）はもちろん、たくさんのTIGER & BUNNY グッズをご用意しております！　レアなグッズは売り切れ必至!!　ぜひ一度、ご来店下さいませー！

※「劇場版 TIGER & BUNNY -The Beginning-」大ヒット公開中！

ツイッター情報

日本橋の情報はここから！
@namco_pombashi

9月22日（土）～11月11日（日）まで

『ドキっ!アイドルマスターだらけのナムコ感謝祭』
絶賛開催中!
ご来店はお早めに!

鉄拳ミュージアム 東西総本山決定戦
8月18日（土） 予選リポート

代表が決まる興奮の一瞬！

西の聖地（候補）に関西を始めとし、遠くは九州から名高い猛者たちが集結したぜ！　打倒東の聖地（候補）を目指した40名の熱きバトルが繰り広げられた！　なんとあの「鉄拳番長」も西で出場していたようだ……!?

タイマン形式のバトルで勝ち上がったのは「まこ竜」、「ダイナモ」、「ニモ」、「38」、「まったり」、「太平洋」、「加齢」、「なし弟」、「しめほーき」、「古人」の10人！　日本橋のガーディアンから遠征者まで、バラエティ豊かな連中が上がってきた！　この面子からだれが西の代表になるのか!?

西の代表がついに!!

流水の三島使い「まこ竜」、無名の強者「ニモ」、関西最強級の逸材「なし弟」、実年齢不明「加齢」、九州の顔役「まったり」の5人が代表になった！

西代表にふさわしい面子がそろった感じですぞ!!　参加してくれたみんな、本当にありがとう！

まだまだ、鉄拳といえば「ナムコ！」の名前にふさわしいイベントを実施していきます！　お楽しみに!!

ついに雌雄を決する!?

namco®

namco巣鴨店

東の代表はやはり!

中性の色気「ほんだ」、妖の雰囲気「おわた」、努力のサラリーマン「まんば」、巨大な癒し系「がちゃぴん」、闘劇覇者「アオ」の5人が代表になった！　ナムコ公認プレイヤー「ノビ」＆「ユウ」がバタバタと倒れていく中、大会を制した奴らの強さは本物だ！　勝利はどちらの手に!?

巣鴨はまだまだ充実するぜ!

巣鴨の『鉄拳タッグトーナメント2 アンリミテッド』は全国最大級の30台設置、仲間で集って楽しんでください。鉄拳の原画やグッズに囲まれながら、時間を忘れて格闘三昧!!　疲れたらレストスペースへ。コチラでも対戦状況がモニターで確認できますよ♪　初心者優先台ほかランク別推奨台設置しています！　毎週末称号大会実施中。オフ会も大歓迎です。チームメンバー募集中！　詳しくは店内POPを見てね。

『ドラゴンボールZENKAIバトルロイヤル 超サイヤ人覚醒』は16台大好評稼働中！　『機動戦士ガンダム 戦場の絆』は8P.O.Dにて運営しております。定期的なアップデートやイベント情報はツイッターでも確認できますよ～。

ツイッター情報

巣鴨の情報はここから!
@namco_sugamo

鉄拳 TEKKEN TAG TOURNAMENT2

ゲームセンターでも絶賛稼働中の人気タイトルが家庭用でもオンライン対戦&新要素満載で遊べる!!

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■発売日：2012年9月13日（発売中）
■価格：7,980円（税込）
■オンライン：対応
■CERO：C

初回特典

初回封入特典は、州光やミシェールを始め計4体のキャラクター、ミュージシャン「Snoop Dogg」とのコラボレーションステージ（下写真）、アーケード版で使える特別称号＆100万G、総勢50キャラ分×3種類の水着コスチューム、さらに圧倒的質感を持った「リリのふわふわスカート」などなど超ボリューム満点だ!!

※初回生産分にのみ封入されている特典です

最新バージョンを家庭でプレイ!

対戦格闘の金字塔、一撃の壮快感と直感的操作で全世界にその名をとどろかせる『鉄拳』シリーズの最新作が、満を持して家庭用に登場!!

ゲーム内容はもちろん最新のアーケードと同様。今作では「2 vs 2」、「1 vs 1」そして「2 vs 1」から自分に合ったスタイルで対戦可能。タッグならではの2者連続攻撃「タッグアサルト」や連携投げ「タッグスロー」といったシステムが搭載され、新旧総勢50キャラ以上からお気に入りのキャラで闘える！

本家アーケード版同様、多彩なアイテム・パーツを組み合わせてのキャラカスタマイズも可能だぞ。

家庭用独自要素も満載!!

家庭用で気になるプラクティスやネットワーク対戦は当たり前！　本作では、さらに上を行く要素が盛りだくさん!!　「TEKKEN TUNES」では、キャラセレ画面や対戦中など場面に合わせて好きな楽曲を流せるぞ。また、エンディングムービーは総尺80分以上という大ボリュームだ。

そして、家庭用『鉄拳』といえば毎回圧倒的存在感を誇る追加モード。今作は「ファイトラボ」と呼ばれるコンボットを育成するモードが存在。戦闘やミニゲーム風の試練をこなしていくことで、外見や技をカスタマイズしていくことが可能なのだ！　風神拳や崩拳といった各キャラを代表する技を覚えさせられるぞ。コマンドの重複した技を選ぶセンスなど、いつもとは違う部分で悩まされるかも!?

最大4キャラが入り乱れての「お祭り」ムードあふれる本作。君はどのスタイルで闘う？

新型PS3
2012年10月4日発売!!

この秋、話題の3D対戦 PlayStation®3

現役強豪鉄拳プレイヤーによる家庭用『鉄拳TT2』インプレッション!

すべてが詰まった逸品!

今作はすべての要望が詰まった完全版ですね。キャラが増えたし、音楽は変えられるし、EDやOPの種類が増えたし、ペアプレイやオンラインプラクティスもできて、本当にすご過ぎると思います（笑）。オンラインではラグがかなり改善され、普通に対戦できて満足です。一押しはプラクティスで、相手や自分の立ち位置などなど何でも設定できるのがスゴイ！　すべての人が楽しめるゲームだと思う!!

ノビ

PROFILE
WCG（World Cyber Games）の『鉄拳6BR』優勝、闘劇2012『鉄拳タッグトーナメント2 アンリミテッド』ベスト4をはじめとして、華々しい戦歴を残している鉄拳界の頂点に立つ男。つい先日開催されたeスポーツ ジャパンカップでも、貫録の優勝を決めたばかり。

練習～即実戦で快適プレイ!

自分は主にプラクティスで練習していますが、非常に細かい部分まで設定可能で「自分のやりたい練習のみ」を効率よく反復練習できるところが素晴らしく、練習したいことはほぼできてしまいます。オンライン対戦も非常に快適に対戦でき、磨き上げた技術をオンラインの対人戦で披露する……という繰り返しで、完成度が高まっていくのが分かりますね。当分は仕事後も直帰しそうです（笑）。

ユウ

PROFILE
「EVOLUTION」2004準優勝、闘劇'06優勝、オフィシャル世界大会準優勝、闘劇2012ベスト4などなど、長きにわたり鉄拳シーンをけん引してきたトッププレイヤー。僚友「ノビ」と共にナムコ公認プレイヤーとなり、組み手などのイベントも数多くこなしている。

10年遊べるゲームです!

私は立場上、さまざまな格闘ゲームに触れる機会が多いのですが、この家庭用『鉄拳TT2』はそれらの中でも一際輝いているゲームです。壮快感と美しい演出、プレイしているときの面白さ、対戦ツールとしての完成度など、ほめる場所を挙げたらキリがありません。「仕事だからだろ！」と思われるかもしれませんが、誓って違います。1ゲーマーとして、多くの人にオススメしたい珠玉の作品なのです。

福士

PROFILE
過去の闘劇で二度ベスト4入賞、マスターカップ、膝マスター杯などの大会でも優勝経験を持つほか、過去のeスポーツジャパンカップでは個人戦準優勝、団体戦優勝を収めたこともある強豪。アルカディアのライターとして、締め切りに追われる日々を送る。

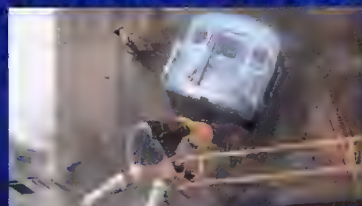
『バーチャファイター』キャラもゲスト参戦!? すべてが進化したシリーズ最新作が登場!!

DEAD OR ALIVE 5

奥深い読み合いがウリ!

キャリアの長いアルカディア読者ならご存じとは思うが、本作はもともとアーケードで出ていた本格格闘『デッド オア アライブ』シリーズの最新作だ。

本シリーズのゲームシステムにおける最大の特徴といえば、"打撃は投げに勝ち"、"投げはホールド（自由度の高い当て身的な技）に勝ち"、"ホールドは打撃に勝つ"という先進的な"三すくみ"。これにより一方的に攻め続けられてしまうストレスが緩和されるほか、三すくみに読み勝てば大ダメージを与えるチャンスが訪れる。体力をリードしていても気が抜けない＆リードされていても逆転が狙える、スリリングなゲーム性を生み出している！

また、今作では同じ3D対戦格闘『バーチャファイター』からのゲストキャラも登場するぞ！

読み合い重視のゲーム性と、ド派手な演出が織りなす、痛快なドラマチックアクション！

美麗な映像＆超絶ギミック!

シリーズの特徴といえばもう一つ、ステージの特定の部位にキャラがヒットすることで、爆発や高所からの落下が巻き起こる"デンジャー"。これらが本作ではさらに進化！ ステージ内でのカークラッシュや、ステージの一部が爆発して障害物が落下してくるなど、さながらアクション映画のクライマックスのような演出が用意されているぞ！ さらに、大きく吹っ飛ばせる"パワーブロー"や、軸をずらす"サイドステップ"が追加されて、ギミックを絡めた戦術がバリエーション豊かになった。

もちろん、ネットワーク対戦やトレーニングモード、チュートリアルも充実。シリーズ初体験の人でも、しっかりと楽しめるぞ!!

アキラ、サラ、パイの3キャラクターが、『バーチャファイター』を代表して登場。技もおなじみのものばかりだ！

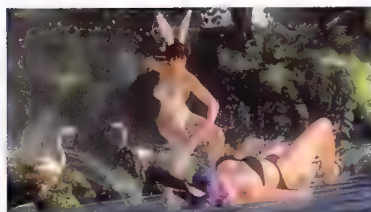
デッドオアアライブ5

■メーカー	：コーエーテクモゲームス
■ジャンル	：格闘エンターテインメント
■発売日	：2012年9月27日（発売中）
■価格	：8,190円（税込）※
■オンライン	：対応
■CERO	：D

※:コレクターズエディション:11,340円（税込）
※:ダウンロード版:7,400円（税込）

初回特典

初回生産分には、かすみ、あやね、ヒトミのセクシーコスチュームが使用可能となるダウンロードシリアルが封入！ また、ビジュアルブックやサントラCD、女性キャラクターのセクシーコスチューム12種のダウンロードシリアルなどがセットになったコレクターズエディションも同時発売！ 手に入れてスタートダッシュするなら今!?

※特典コスチュームは、別途有料DLCとして販売予定

格闘ゲーム2タイトルが絶賛発売中だ!!

2012年9月、話題の3D対戦格闘ゲーム2タイトルが、PlayStation3で発売！ そのオススメとなるポイントに加えて、トッププレイヤーたちによるプレイングインプレをお届け。闘士たちよ、参戦するなら今だ!!

対戦格闘ゲームの達人による『DOA5』インプレッション!

読み合い重視がお気に入り!

非常に言い出しにくいんですが、シリーズ初プレイです…（笑）。自分は『バーチャファイター』をやっていたので、操作は割と似ていたため一瞬で覚えられました。ゲームシステム面では、使い放題の当て身（ホールド）がお気に入りですね。自分が"読み"を重視しているってこともあって、「読みさえ当たれば勝てるかも？」というのは、経験の差を埋められてGOOD！ だと思いますよ。

ふ～ど

PROFILE

2011年に『スパIV』で「EVOLUTION」、「GODS GARDEN」優勝、今年は闘劇＆トパンガリーグで優勝するなど、勢いに乗るプロゲーマー。また、『バーチャファイター』シリーズでもWCG（World Cyber Games）で優勝などなど、数多くのゲームで活躍を続けている。

ド派手な演出にビックリ!?

初めて触りましたが、懸念のボタンガードはほかのゲームでも少しだけ経験があるので大丈夫って感じでした。とにかく演出やギミックが派手で、ステージがブッ壊れたり崖から落ちたりするのが新鮮でした。2D対戦格闘でステージの形状が変わるってあんまり無いじゃないですか。最初見たときは面くらいましたけど、慣れればスピーディーで気分よく対戦できるんじゃないかと思います。

かずのこ

PROFILE

もともとは2D対戦格闘ゲーム『ギルティギア』シリーズの強豪として有名だったが、『スパIV』シリーズへの参戦で一気に知名度がアップ。闘劇2011～2012において二連覇という偉業を達成したほか、国内外のさまざまな大会で優秀な結果を残している。

バーチャ勢にオススメ!!

主にアキラでプレイしましたが、かなりスムーズになじめましたね。最初は「アキラがほかのゲームに出たら強過ぎじゃない!?」って思ったけど、余裕でほかのキャラも強かったっすわ（笑）。トレーニングモードがかなりよくできていて、ひと通り基礎的なことは学べそう。ネット対戦でいきなり上級者の中に放り込まれることは無さそうなんで安心かな。現役バーチャプレイヤーにオススメですね。

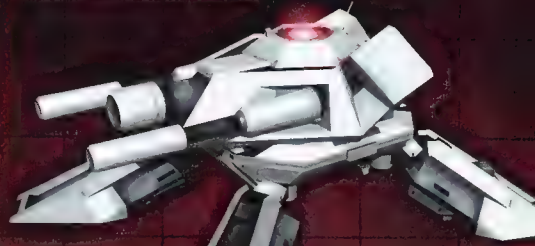
ホームステイアキラ

PROFILE

『バーチャファイター』シリーズで10年以上トッププレイヤーとして名が知れている一方で、シューティングゲームのハイスコアで全国一位を獲得するなどマルチな才能を持つ。リングネームから分かるように、記事では主にメインキャラのアキラを使ってプレイ。

哭牙 KOKUGA	
■メーカー	グレフ
■ジャンル	シューティングゲーム
■プレイ人数	1～4人
■発売日	2012年9月27日
■対応機種	ニンテンドー3DS
■対応メディア	ニンテンドー3DS専用カード
■CERO	A（全年齢対象）
■希望小売価格	通常版5,040円（税込）
■備考	ローカルプレイ対応／ダウンロードプレイ対応

野心的な作品でシューティング好きのアーケードゲーマーをうならせてきたグレフがニンテンドー 3DS で新作を発表。コンセプトは「狙い撃ち」というその作品とは!?

小型機動戦車「哭牙」ニ搭乗シ、果テ無キ戦闘ニ己ガ魂ヲ捧ゲヨ――

「撃つ」、「避ける」――シューティングゲームの最も基礎的な構成要素として挙げられる、この二つの動作を徹底的に追及した作品。『哭牙』を端的に表すとしたら、以上の言葉をおいてほかに無い。

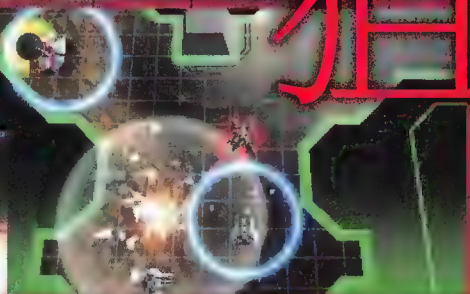
『哭牙』の基本的なルールは「戦車を操り敵を撃ち、ステージ踏破を目指す」、「敵弾を受けて機体のシールド（耐久値）がゼロになったらゲームオーバー」というたってシンプルなものだ。こう書けば、単調な遊び方しかできないゲームであるかのように思う向きもあるだろう。しかし、本作はそれとは正反対、「シンプルなルールの中で、遊び方の多様性を模索できる」、言い換えるならば「プレイヤーの試行錯誤が面白さに直結する」作品となっている。

以下、『哭牙』のゲーム内容を紹介しつつ、その魅力に迫ってみよう。

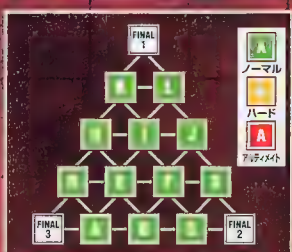
ゲーマー心を狙い撃ち『哭牙』の魅力 その壱 シューティングの原点“狙い撃ち”の快感

本作最大の特徴、それは「基本的に、自機の弾が画面中に1発しか出せない」こと。弾が画面中に残っている間は次弾が撃てないため、無駄撃ちは無防備な時間を生み出してしまう。多くの敵に囲まれた状態で外したときの焦燥感、逆にピンポイントで危険な敵を撃ち抜いたときのそう快感は、近年では味わいがたい興奮を駆り立ててくれる。かつてゲームの表現力が未発達だった時代、あの時に味わった原始的な感覚。あのころの不自由なゲームから感じ取った快感は、思い出によって美化されたものではなく、普遍的根源的なものだったいうことを『哭牙』は思い知らせてくれる。ああ、やはり「狙い撃ち」は気持ちいいものなのだ、と。

▶敵機にはそれぞれ耐久値があり、1発で倒せるものから複数回撃たなければならないものもある。基本の射撃が単発であるため、「どの敵から攻撃するか」の判断が重要になる。

▼本作では「しっかり狙って撃つ」ことが、有利な状況につながりやすい。基本射撃は耐久値が1の敵を撃つと貫通する性質があるため、小型機が並んだところを狙えば、列ごと一掃できる。

基本の射撃は“単発”
発の成果が後の展開を決める

ゲーマー心を狙い撃ち『哭牙』の魅力 その弐 自由なルート選択

本作には全15面のステージが用意されている。ステージは右図の構成になっており、プレイヤーはFINAL以外の任意のステージから開始できる。ステージをクリアすると隣接するステージが選択でき、1～3のFINALステージのいずれかをクリアすればエンディングとなる。A→FINAL3 のように2ステージしか選択しないことも可能だ。FINAL以外のステージにはストーリーが付属しないが、自分で話の流れを空想しながらルートを選択するとエンディングがより味わい深いものになるだろう。

一度クリアしたステージは高難度の「ハード」「アルティメイト」モードが選択可能になる。

作品世界を彩るサウンドを紡ぎ出すのは大御所・並木学氏!（代表作『怒首領蜂最大往生』『バトルガレッガ』ほか多数）

『哭牙』のサウンドを担当するのは数々の名作シューティングに携わった並木学氏。本作ではプログレッシブ・ロック風の楽曲群で硬質な世界観を描き出している。現在発売中のサントラは、原曲は当然のこと、『旋光の輪舞』等でグレフファンにはおなじみの渡辺恭久氏や『リッジレーサー』の高橋コウタ氏、並木氏の秘蔵っ子・chibi-tech氏らによるアレンジ曲が収録されている。

「哭牙 KOKUGA オリジナル・サウンドトラック」
■仕様：音楽CD１枚組　■発売日：2012年9月27日
■定価：2,625円（税込）　■製品番号：GVSD-2001
■発売元：有限会社グレフ（G.rev Game's Gear）

豪華アレンジャー陣参加のＯＳＴも好評発売中!

読解

ゲーマー心を狙い撃ち「哭牙」の魅力 その参 ステージ中の構成要素を“読み解く”楽しさ

本作のステージ構成は絶妙だ。さまざまな攻撃を繰り出してくる敵機はもちろんのこと、障害物の配置や通路の形は変化に富み、考え無しに突っ込むと大ダメージをくらうような作りになっている。

しかし、やたらと難しいかといえばそうでもなく、少し目先を変えるだけですんなり攻略できたり、障害に見えたものがプレイヤーに対して有利に働くこともある。本作中には、そういった「構成を読み解く」「答えに気付く」楽しさが大量に仕込まれている。しかも、厳密なパズルを解くような窮屈さは無く、複数の方法を許容する柔軟さがあるため、繰り返しプレイしても新鮮さが失われにくいのだ。

ゲートキーパー

◀ステージの節目に配置されているのがエリアを守る中型機・ゲートキーパー。エリアの敵を全滅させた状態でこれを倒すとボーナスが得られ、自機のシールドが少し回復。

ステージ中に配置されたギミック さばき方はプレイヤー次第

地形・障害物

▲[illegible]物は、移動の妨げになるが、敵弾をさえぎる盾にもなる。回避が難しい範囲攻撃や高速ビーム系の攻撃も、障害物を利用すれば簡単にしのげることもある。

機雷

▶機雷は接触もしくは破壊すると広範囲に紫色の爆風が発生するトラップ。基本的に危険な存在だが、爆風は敵機にもダメージを与えるため、敵の密集陣形を崩す道具にもなる。

ステージボス

▲各ステージの最後には、特異な攻撃パターンを持つ巨大ボスが待ち受ける。写真のボスは、車体から伸びる鎖で巨大な壁をけん引する戦車。高速で動き回り、鎖と壁によって自機の動きを制限。擬似的な高速スクロール演出を作り出す。

可能性

ゲーマー心を狙い撃ち「哭牙」の魅力 その肆 特殊武器「カード」で広がる無限の可能性

ステージ開始時、プレイヤーには全15種類、20枚の「カード」が支給される。このカードにはそれぞれ決められた効果があり、使用することでさまざまな効果を得られるのだ。右の写真ではその一部を紹介しているが、これ以外にも射程無制限のビームを継続的に発射する「レーザー」や、追尾性の弾を連射できる「ホーミングショット」といった便利なカードが多数存在する。中には敵味方関係無く画面上にいるすべての機体に大ダメージを与える「ファイナルウェポン」という物騒な代物も……。これらを状況に応じて使いこなすことで戦術の幅は大きく広がり、同じステージであっても無数の攻略法を編み出すことができるのだ。

◀カードは下の画面に4枚ずつ表示され、タッチ操作で使用。カードの出現する順番がランダムであるため、使いたいカードが常に使える状態だとは限らないのが面白いところ。戦局に合わせた柔軟な発想が必要になる。

爆風による範囲攻撃
スプレッドボム

▲爆弾を射出し、持続時間の長い爆風を発生させる。爆弾の射程は短いが、爆風は硬い敵に複数回ヒットする上、敵弾を消す効果を持つ。

敵の攻撃を無効化
フォースフィールド

▲自機の周囲に白いバリア[illegible]ダメージを無効化する。多数の敵に囲まれ[illegible]これを使えば完全に切り抜けられる。

自機周囲を範囲攻撃
サークルレーザー

▲自機周辺に円形の攻撃フィールドを展開。入り組んだ通路で敵に挟み込まれた状態など、周囲の敵を一掃したい局面で活躍する。

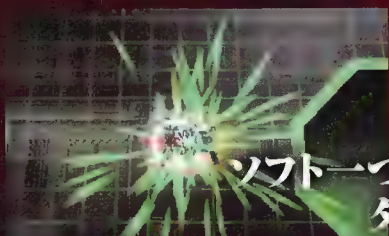
受けるダメージを軽減
ディフェンスアップ

▲自機の防御力を一時的に強化する。多人数協力プレイ時はすべての僚機に効果が及ぶため、一人プレイ時より有効度が高くなる。

多人数協力プレイで広がる楽しさ 絆が戦いを盛り上げる

本作は最大で四人までの協力プレイが可能。一人プレイでのストイックな攻略も面白いが、協力プレイでは多方面の敵を手分けして撃破したり、補助系のカードで味方を強化したりと、一味違った楽しみ方が可能になる。

ちなみに本作はダウンロードプレイに対応しており、『哭牙』のソフトが一本あれば、ほかのプレイヤーはニンテンドー3DS本体だけで協力プレイに参加できる。『哭牙』を買った人は、友達を誘って協力プレイで遊んでみよう。

協力プレイでは、補助系カードで僚機を強化したり、破壊された僚機を修復したりといったことが可能に。ただし、敵味方関係なく吹き飛ばす「ファイナルウェポン」は使いどころを考えないとケンカの元になるかも？

ソフト一つで最大四人まで遊べる ダウンロードプレイに対応

絆

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2011-2012
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2012年冬
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

Text：早野リスペクト、たてしゅ、マンモス丸谷

開幕まであとわずか!! 今年も『WCCF』の新作がやって来る!!

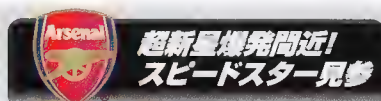
登場クラブは24チームで確定!!

今年で稼働10周年を迎える『WCCF』の最新バージョン、『11-12』に登場する全クラブチームがついに判明！　東はロシアから西はポルトガルまで、ヨーロッパ各国を代表する24の強豪および名門チームが参戦するのだ。

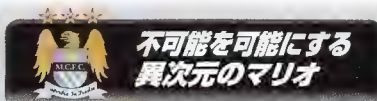
特に注目したいのは、シリーズ初または数年ぶりに再登場するチームがなんと八つもあること。プレミア王者のマンチェスター・シティを筆頭に近年進境が著しいチームが目白押しで、またシリーズ初期からのプレイヤーには懐かしいウディネーゼやラツィオといったイタリアの古豪も久々に復活。これによって、本シリーズ初参戦となる選手が大幅に増加することも大いに予想されるぞ！

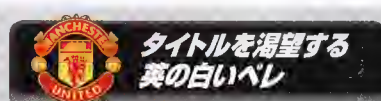
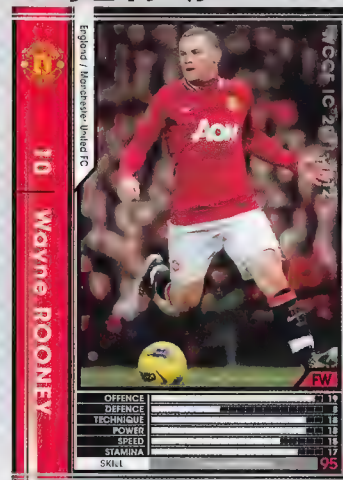
『10-11』から参戦しなかったチーム

ボカ・ジュニアーズをはじめサントス、リバプール、マルセイユ、リヨン、サンプドリア、ベンフィカ、CSKAモスクワが今回はひとまずお休みとなっている。

『11-12』登場カードスペシャルインフォメーション

リョウ・ミヤイチ

名将ベンゲル監督もその才能にほれ込んだ日本の若きスピードスター。昨シーズンはボルトン、現在はウィガンにレンタル移籍して武者修行の日々を送る。

不可能を可能にする異次元のマリオ

マリオ・バロテッリ

『09-10』で登場したカードに比べてオフェンスとパワーがそれぞれ1ポイントずつ上昇。無限の可能性を秘めるこの男からますます目が離せない！

ウェイン・ルーニー

『10-11』に比べてテクニックが1、スタミナが2ポイントアップ。これだけの能力を持ちながらレアカードではないというのだからオドロキだ。

WCCF 情報局
筐体といいカードといい、「11-12」のデザインは10年前に登場したシリーズ第1弾の「01-02」によく似ているので新しさと懐かしさが共存していてイイカンジ。ちなみに「01-02」が登場したのは2002年6月、日韓共催のワールドカップ終了直後のことだった。(たてしゅ)

完璧な判断力を持つ 1.5列目のプリマ

シンジ・カガワ

ディフェンスとパワーが前回よりも1ポイントずつアップしている。2年連続のブンデスリーガ制覇に大きく貢献したことはもはや説明不要だろう。

ボールタッチを極めし 和の最終兵器

タカシ・ウサミ

リベリ、ロッベンらの厚い壁に阻まれ出場機会はほとんどなかったが、その才能に疑いの余地はない天才アタッカー。現在はホッフェンハイムに所属。

世界最高前夜の 永久発電機

ユウト・ナガトモ

世界有数のメガクラブでもレギュラークラスに成長したその実力はホンモノ。スピード値以外は前作よりもすべてアップし、スタミナはついに20の大台に！

説明不要の プルガ・アトミカ

リオネル・メッシ

3年連続バロン・ドール受賞をたち成した神童。『10-11』よりもディフェンスが1ポイントダウン、パワーが1ポイントアップしているので合計値は同じだ。

悲しみのスター フィールドを駆ける

クリスティアーノ・ロナウド

宿敵バルセロナのリーガ連覇を阻止した活躍は記憶に新しい。こちらも前回に比べてディフェンスが1ポイントダウン、パワーが1ポイントアップしている。

お店でカードが買える!?

「デッキケースコレクション」見参!!

[illegible]

付属する選手カードには『11-12』の輩出カードに8種に加え、エキストラカードも2枚用意されているぞ。

MONTHRY 「WCCF」座談会

たてしゅ　まさか、こんなにも日本人選手たちがたくさんカード化されることになるとは……、いやあ、めでたい、めでたい！

マンモス丸谷　まさに「日本人選手の宝石箱ヤーッ」状態ッスね。

早野リス　「これだからニワカは……」なんて言われそうだけど、やっぱり日本人選手がいるのはうれしいものですもんね。

マンモス丸谷　バロテッリは使いやすくなってるのかしら……（笑）。「100試合やってみました」企画ではさんざんだったからなぁ……。

早野リス　いや、それはマンモス氏のバロテッリ愛が足りないのでは!!

マンモス丸谷　否定はしないッス（笑）。

たてしゅ　『11-12』では選手間の相性が今までとはガラリと変わるのも大きなポイントです。ネットを使って連携のまとめ情報を作ったり活用していたマニア諸氏も今ころ頭を抱えているのでは（笑）？　みんながまた同じスタートラインから始められるという意味では大歓迎ですけどね。

いちみや　（頭を抱えている）。

早野リス　たてしゅ　マンモス丸谷　いちみやひろし

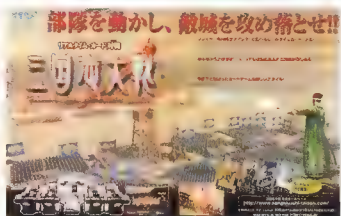
WCCF情報局　日本がほこる期待の若手、宮市と宇佐美のカード化決定はまさに朗報！　また、『11-12』ではレバークーゼンが登場するので、細貝のカード化にも期待せずにはいられない。それにしても、『01-02』発売当時に登場した日本人選手は中田ただ一人だったことを考えるとまさに隔世の感がある。（たてしゅ）

三国志大戦 歴史指南書
凱歌之心得

2004年春にアーケードゲーム業界に旋風を巻き起こし、稼動から早八年が経過した今なお根強い人気が続く『三国志大戦』シリーズ。今回は長年愛され続けてきた本作を、年表形式で振り返る！　同シリーズのプレイヤーが懐かしむのはもちろん、『戦国大戦』をはじめ、そのほかのカードゲームでも、もはや公用語として使われる本作の歴史や用語も、これを読めば「知った気」になれる!?

時期	出来事
	『三国志大戦1』始動
2004年10月	先行ロケテスト稼動開始。 会場が東京と北海道のみということも話題になる。
2005年3月	全国正式稼動開始（※1）。
2005年4月	Ver.1.002が稼動。 騎兵の強さが際立ち、栄斗君主の"覇王デッキ"が大流行（※2）。
2005年6月	Ver.1.003が稼動。 時代は一気にワラ全盛へ。 悲哀デッキが流行し、武力4騎馬の楽進と、弓兵の強さが見直され【R】太史慈が使用率1位の座を争う。また、ゴリの愛称で親しまれる張梁もこのころから台頭した。
2005年8月	店舗での公式大会が開催される。 店舗のみでの大会ながら、多くの参加者が集まった。
2005年9月	「最強君主を探せ！」イベント開催。 各地でイベントが開催され、さらに盛り上がりを見せる。
2005年10月	Ver.1.1 ～乱世の群狼～が稼動。 新たに西涼軍と袁紹軍が追加され、六勢力となった。 しかし、【R】田豊の計略に不具合が見つかり、史実通りに投獄される（一時使用停止）。
2005年11月	Ver.1.11が稼動し、【R】田豊が使用可能になる。 同時に流行も見え始め、「奮起の大号令」を持つ、 【SR】劉備が活躍し始める。
2006年1月	『三国志大戦』初の全国大会、 「覇業への道～雄飛の刻～予選大会」開催。
2006年2月	Ver.1.12が稼動。 暴虐反計デッキ、賈母天啓、教え桃園など、 爆発力のあるデッキが多く使用される。
2006年3月	「覇業への道～雄飛の刻～」全国決勝大会開催。 優勝したのは「回復の舞」を操る荀銀STO（※3）。 見事「大軍師」の称号を得た。

ピックアップ

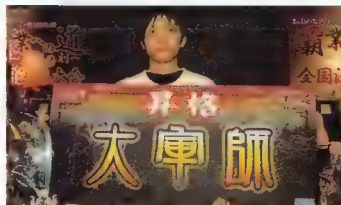
正式稼働開始！　すべてはここから始まった！※1

シリーズ最新作『戦国大戦』をはじめとする、フラットリーダー式のリアルタイムカードバトルはここから始まった！

初代稼働当初は皆が試行錯誤で、珍妙な試みに日夜励んでましたね。自由な操作法と相まって、そこから無敵槍など各種テクが誕生！　皆の独創性を生かす、懐の広い作品だと感動しました。（『1』担当ライター：ちくわ）

まず時代を築いたのは"覇王デッキ"※2

【SR】曹操：開幕伏兵の強さと効果時間の長さから一時代を築いた。当時は特技を三つ持所持している武将が稀有だったこともあり、「SEGA開発陣は魏好きが多い」という噂が流れるほどだった。

【SR】賈詡：覇王デッキの開幕を支える重要な伏兵の一人。計略効果も現在とはことなり、範囲内の敵部隊が一体でも最大効果を発揮し範囲も効果も強烈だったため猛威を振った。

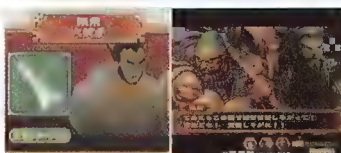
初代覇者は当時10代の荀銀STO君主※3

並み居る猛者たちを打ち倒し、見事優勝を決めた荀銀STO君主。当時10代だった彼の優勝をだれが予想しただろうか!?　第一回大会優勝者としてその実力を遺憾なく発揮し、その後の全国大会やイベント大会でも活躍。三国志大戦界では「荀銀STOを倒した者が、その大会を制する」というジンクスができるまでに至った。

荀銀STO君主からのコメントを紹介！

『三国志大戦』最初の全国大会でしたし、優勝できたときは本当に夢みたいでした。練習の成果が生きたのもありますが、結果的には強気な考えで相手の裏をかけたのが大きかったと思います。優勝した後はみんなから祝福してもらえて最高でした！

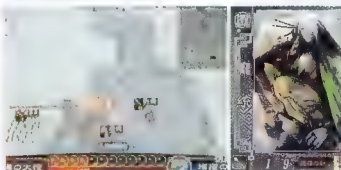
時期	出来事
	『三国志大戦2』始動
2006年4月	東京四カ所にてロケテスト開催。
2006年5月	『三国志大戦2』正式稼動。
	「戦器システム」や群雄伝など新要素が追加された(※4)。
	プレイヤーランキングも一新され、前作の証システムから徳システムへと変更される。また、カード内容ではレアリティに新しく【LE(レジェンド)】が追加(※5)、プレイヤーを驚かせた。
	ゲーム内容では、「覇者の求心」から「魏武の大号令」へと計略が変更になった【SR】曹操が流行の兆しを見せる。
2006年6月	三国志大戦.NETがサービス開始。
	限定待ち受けやチームシステムなどが実装。
	「魏武の大号令」に対抗するかのように、新アクション槍撃を利用した「劉備の大徳」が台頭。槍撃の強さを認識させた(※6)。
2006年7月	「三国志大戦2全国大会～龍虎の咆哮～」店舗予選大会が開催。
2006年8月	新兵種象兵が注目される中、呉他混色の風火計デッキが猛威を振るう。戦場は完全に炎に包まれた。
2006年9月	Ver.2.01稼動開始。
	徳システムが若干変更され、昇降条件が緩和された。
	【UC】馬騰を擁する人馬の大号令、全軍突撃デッキが流行し、西涼が一大勢力となる。
2006年10月	「三国志大戦2全国大会～竜虎の咆哮～」決勝大会が開催。
	人馬の大号令を使用するYO3君主が優勝「炎帝」の称号を得た。
2006年11月	Ver.2.1のロケテストが開始。
2007年1月	『三国志大戦2～若き獅子の鼓動～』稼動開始。
	三国志後期の武将カードが多数追加された。
	「刹那の神速」を持つ【SR】鄧艾や号令とダメージ計略を使い分けられることが強みの【R】諸葛亮に注目が集まる。
	追加要素である「武功システム」を利用したファン感謝イベント「ありあけの宴」開催が決定。
2007年3月	群雄伝に各後伝が追加。
	「ありあけの宴」開催。優勝は大軍師と壮絶な決勝戦を繰り広げた全武将が〇〇君主が勝ち取った(※7)。
2007年4月	「三国志大戦2 全国大会 覇業への道 ～若獅子の覚醒～」店舗予選大会が開始。
2007年5月	Ver.2.11稼動開始。
2007年7月	「全国大会 覇業への道 ～若獅子の覚醒～」決勝大会が開催。
	♪ザビ～♪君主が優勝し「雷帝」の称号を得る。
	戦器システムに上級戦器が追加。
2007年10月	『三国志大戦3』ロケテスト開始。
2007年12月	仁義なき青井君主が前人未到の徳50を達成し、Ver.3にて「超世の傑」称号条件を達成(※8)。
	『三国志大戦3』始動
2007年12月	『三国志大戦3』正式稼動開始。
	ランキングが証システムへと変更。
	群雄伝は廃止となり、新しく英傑伝が追加された。
	西涼軍や袁紹軍のカードは一部を除き使用禁止になり、他軍のカードたちとともに新たな勢力、群雄へと再編成され、「魏」「蜀」「呉」「群」の四勢力となる。
	また、新しく軍師カードが追加。これにより兵法は奥義へ変更。
	レジェンドには蒼天航路(※9)より魏軍の武将たちが参加し、『2』に続きまたも君主たちを驚かせた。

ピックアップ

今なおファンが多い『2』の追加要素※4

武将ごとに固有の戦器を獲得することで、移動速度アップや兵力アップなどゲーム中の能力が向上する「戦器システム」や、当時のカードゲームではめずらしいストーリーモードの「群雄伝」など、革新的な追加要素が目立った。

新レアリティ【LE(レジェンド)】が登場!※5

【LE】諸葛亮:ご存知、三国志作品の巨匠、横山光輝先生(故人)のイラストを使用したコラボレーションカード。諸葛亮以外にも多くの武将が【LE】として排出され君主たちを驚かせた。ちなみに、この【LE】諸葛亮は【SR】諸葛亮と同じスペックだが、排出当時は「戦器」の効果が少しだけ優遇されていた。しかし、この差は後に修正され、戦器の効果も全く同じものとなる。

三国志大戦を代表するアクション「槍撃」※6

槍撃:「三国志大戦3」でもおなじみの兵種アクションだが、「2」稼動初期のころがまさに全盛期。低武力の武将でも高武力武将を撃破することが悠々と可能だった。特に、仁義なき青井君主の槍撃は正確無比で、「青井のホウ統は武力が4ある(本来は武力1)」とまで言われた。

後に公式で活躍する先生誕生。そのころアルカディアでは……※7

リアル騎兵対決に、槍兵タンクトップ。どう見ても無茶ぶりだ(笑)。

この大会で得た称号「先生」はその後の彼の通称となる。この大会ではアルカディア推薦枠として、当時ライターを務めていたfan114氏も出場していた。そして、このころから、アルカディアでは、現在もイラストコーナーとして続いている企画「銅雀台」がスタート。ためになるfan114氏のコラムや、ためにならない!? 無茶ぶり企画などが展開された。

過酷な徳システムの中の偉業※8

徳システム:その徳の数値ごとに勝敗数で徳の数値が昇降するシステム。位が征覇王となる徳20辺りから昇降条件が厳しくなる。皇帝到達ラインである徳29の昇降条件は9勝(その間に2敗で失敗)と、非常に難度が高かった。その厳しさは一日で徳29から徳25くらいまで降格する君主もざらだったほど。左の画像は、偉業達成直前の仁義なき青井君主のインタビュー記事。当時高校生だった。

仁義なき青井氏からのコメントを紹介!

バージョンアップ直前の到達でしたが、当時は年齢的にゲームセンターに18時までしか居られなかったので、時間的にも厳しかったです。条件的にも徳47→50までは28連勝が必要だったので、今思い返してもよく達成できたなと思います。

またもやサプライズ! 【LE】に蒼天航路が登場※9

「三国志大戦2」の目玉だった横山氏によるカードに引き続き、今回もサプライズとして、原作・原案李學仁先生、漫画・王欣太先生による、曹操を中心に描いた三国志漫画「蒼天航路」より魏の武将たちが登場した! これ以降の追加カード時にも同シリーズから続々と武将たちが参戦。いずれも現在でも排出中の人気のカードとなっている。

時期	出来事
2008年1月	Ver.3.01が稼動。
2008年4月	「三国志大戦～三周年の宴～」が開催（※10）。 【SR】関羽全盛バージョンの大会を制したのはＳＯ☆ＮＯ♪君主。「隊長」の称号を獲得した。 「三国志大戦3 全国大会 覇業への道 ～英傑乱舞～」店舗予選開始。 Ver.3.02が稼動。
2008年7月	三国志大戦演武場で動画配信サービスが開始。 「三国志大戦3 全国大会 覇業への道 ～英傑乱舞～」全国決勝大会開催。優勝した赤兎暴走君主に称号「武神」が贈られた。
2008年9月	『三国志大戦3 ～蒼天の龍脈～』稼動開始。 新たに漢軍が追加され、五勢力となる。 使用禁止カードも一部を除き使用可能になり、象兵も復活。
2008年11月	Ver.3.11が稼動。
2008年12月	感謝歓激EXカードキャンペーン開始。 魏：【UC】楽進、蜀：【UC】姜維、呉：【UC】孫尚香、群：【UC】呂姫がそれぞれ『三国志大戦DS天』のイラストで参戦。 「覇業への道～ Road to Tokyo Bay ～」が開催。 香港、台湾、シンガポール、上海それぞれの優勝者たちは「三国志大戦ファン感謝イベント～東京湾の宴～」へ参加が決定。
2009年2月	Ver.3.12が稼動。 特別進軍が追加され、一戦目で敗北しても二戦目までプレイすることが可能となった。
2009年3月	「三国志大戦ファン感謝イベント～東京湾の宴～」が開催。 「覇業への道～ Road to Tokyo Bay ～ アジアチャンピオンカーニバル」と「激・頂上決戦トーナメント」が同時開催。 アジアチャンピオンカーニバルはＧ君主、激・頂上決戦トーナメントはもんぎゃは団君主が制し、「鉄人」の特別称号が授与された（※11）。 Ver.3.13が稼動。
2009年5月	「三国志大戦3公式エリア大会～羅刹への道～」開催。 優勝者は羅刹将軍の称号を手にした。
2009年6月	三国志大戦3「感謝歓激EXカードキャンペーン第2弾」開始。 魏：【EX】龐徳、蜀：【EX】劉備、呉：【EX】小喬、群：【EX】厳氏、漢：【EX】袁紹、それぞれのイラストが『三国志大戦1』のものになっており、初期からの君主たちを沸かせた。
2009年7月	Ver.3.50『三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔』が稼動。 軍師カードが二枚まで登録可能になる。また、「宿星ポイント」システムが追加され、武将ごとに称号が得られるようになる。
2009年9月	Ver.3.51が稼動。 システムの理解が深まり、決起計略が頭角をあらわし始める。 Ver3.51Aが稼動。 「三国志大戦3公式エリア大会羅刹への道～第2章～」開催。
2009年11月	「三国志大戦3公式全国大会　覇業への道～鳳翼天舞～店舗予選大会」開始。
2009年12月	Ver.3.51Bが稼動。
2010年4月	「三国志大戦3公式全国大会　覇業への道～鳳翼天舞～全国決勝大会」開催。優勝は兀突骨君主で、手に入れた称号は「軍神」赤兎暴走君主に引き続き、二人目の神が三国志大戦界に姿をあらわした（※12）。
2010年6月	Ver.3.59『三国志大戦3 WAR BEGINS』稼働。
2010年7月	ついに海外とのマッチングが可能となる。 Ver3.59_A_2稼働。
2011年1月	三国志大戦イラストコンテストが開催。
2012年5月	“三国志大戦スペシャルイベント 秋葉原の宴”開催。 正覚坊君主が「軍神」を破り「秋葉将軍」の称号を得る（※13）。

ピックアップ

「忠義」全盛期※10

「三国志大戦3」初期を代表する武将カード。最高水準のスペックと計略の強さが合わさった完成度の高さは三国志大戦界でも非常に稀有な存在。いまだにこのカードと当たると過去のトラウマが引き起こされるプレイヤーも多いとか。

アルカディア三国志大戦ライター：スズキドが当時の様子を振り返る

この当時はゲーセンに入ると必ず、「皆の者、決死の覚悟で進むのだ」という声が聞こえたものです。【GSR】諸葛亮の「七星祈祷」も相まって、兵力の上限を超えて回復させ続けた関羽が戦場から一切撤退しないなんていう試合も多かったですね。関羽らしい関羽とはこの伝説を作り出したカードのことを言います！ 私も使ってました（笑）。

三国志大戦界の「鉄人」光臨！※11

はやて軍団1、仁義なき青井、もんぎゃは団、Box☆、光嘉、荀銀STO、PIMA、大紅蓮疾風と、当時のバージョンを代表する有名君主が勢ぞろいした「激・頂上決戦トーナメント」。もんぎゃは団君主は「決起の大号令」デッキを使用。本来パーツである劉虞を巧みに操り、猛者たちを彼得意の泥試合に持ち込んで優勝を決める。「鉄人」の称号に合わせての、パプリカの丸かじりも印象的だった。後日心斎橋GIGOにて鉄人授与式が開催される。

三国志大戦界の「神」が誕生※12

全国決勝大会「覇業への道 鳳翼天舞」では「落雷」と「連環の計」を主軸にしたワラワラデッキで参戦。トッププレイヤーであり優勝候補だった江東の虎君主、♪ザビ～♪君主を直接対決でなぎ倒し、見事文句なしの優勝を果たす。以降、兀突骨君主といえば六枚以上のデッキというイメージが定着した。

兀突骨君主からのコメントを紹介！

江東の虎君主とザビ～♪君主という大きな山があるブロックになったので、当日は半ばあきらめながらの参加になりました。当日の優勝予想も江東の虎さんに投票したほどなので（笑）。実際に当たった試合でも相手方の伏兵処理が完璧だったりしてつらかったです。大会当時は知力依存の少なかった、糜芳&士仁の「挑発」に助けられての優勝でした。

「軍神」を下し、「秋葉将軍」の座を勝ち取る！※13

名だたるトッププレイヤーが秋葉原に集合し、久々となる「三国志大戦」公式大会を制したのは、長年蜀を使い続けてきた正覚坊君主。

正覚坊君主からのコメントを紹介！

ほとんど公式大会の経験の無く、出場メンバーもすごい方が多くて緊張が止まらなかったです。特に一戦目の兀突骨さん戦では手が震えながらプレイしてました（笑）。優勝という形でこの大会を終えることができ、自分の中で目標は一勝するということを掲げていましたが大満足な結果になりました。大会途中、自分の応援団的なものがあり、お手製の用紙で「正 覚 坊」と書いて叫んでくれたことにも、とてもうれしく感謝してます。優勝称号「秋葉将軍」を授与させて頂いたので大事にしていきたいと思っています。

セガ三国志チームよりコメントをいただきました！

[illegible]

まだまだアツい「三国志大戦」！

今回のバージョンアップで新たな動きが!?

伝説はまだまだ続く！バージョンアップ情報をチェック

三国志大戦3 WAR BEGINS
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2010年6月中旬予定
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

今なお衰えない人気を持つ「三国志大戦3」。バージョンアップを心待ちにしていたプレイヤーも多いのではなかろうか。今回は計略のほかにマッチングシステムにも調整が入っているので要チェックだ。

計略と名声の仕様に変更が入ったVer3.594C

今回のバージョンアップは計略と、征覇王以上の声望の増減値の調整。計略面では【SR】孫堅の「天啓の幻」や【SR】関羽の「忠義の大号令」がどれくらい環境に影響を与えてくるのかが気になるところ。また、天帝の上に更なる位が用意されているという点も注目。更なる高みを目指して切磋琢磨しよう。

▼3.594B 声望変動値（左：Ver.UP 前、右 Ver.UP 前後。オレンジが変更要素）

相手のランク	三つ上	二つ上	一つ上	同ランク	一つ下	二つ下	三つ下	勝敗	三つ上	二つ上	一つ上	同ランク	一つ下	二つ下	三つ下
征覇王	60	40	30	25	20	12	8	勝利	60	40	30	25	20	14	10
	-6	-8	-12	-22	-20	-16	-20	敗北	-6	-8	-12	-20	-18	-16	-20
[illegible]	25	25	20	20	15	12	10	勝利	35	30	25	20	15	12	10
	-5	-5	-10	-15	-16	-18	-20	敗北	-5	-5	-10	-15	-12	16	-20
聖帝			15	12	10	6	5	勝利		?	15	15	12	8	6
			-10	-12	-8	-10	-15	敗北		?	-10	-15	-12	-15	-15
天帝				15	12	10	6	勝利			?	12	6	5	4
				-10	-12	-8	-10	敗北			?	-12	-8	-10	-20
								勝利				?	?	?	?
								敗北				?	?	?	?

▼Ver3.594C 計略変更点リスト

勢力	Ver.	レア	名前	兵種	コスト	計略名		修正
魏	3	SR	王異	弓兵	3	暴勇の報い	効果時間短縮、武力低下値減少、速度低下率減少	↓
魏	3.5	SR	夏侯惇	歩兵	2	あしたのために	効果時間短縮	↓
魏	3.59	UC	壱与	歩兵	2	天照の神託	効果時間短縮	↓
魏	3.59	R	衛瓘	騎兵	1	烈風の騎術	効果時間延長 操術効果時間延長	↑
魏	3.59	C	何晏	弓兵	1	英知の麻痺矢	効果時間調整	→
魏	3.59	SR	郭嘉	騎兵	1.5	地天共鳴	範囲を前方に移動	↑
魏	EX	SR	曹操	騎兵	1.5	五将軍の大号令	効果時間延長	↑
蜀	3	SR	関羽	騎兵	2.5	忠義の大号令	兵力回復量増加	↑
蜀	3	UC	甘皇后	歩兵	1	回復の舞い	兵力回復時間間隔短縮	↑
蜀	3	SR	趙雲など	騎兵	1.5	人馬一体	武力上昇値減少	↓
蜀	3.5	R	魏延	騎兵	2.5	寡兵の咆哮	効果時間短縮	↓
蜀	3.5	UC	敬哀皇后	弓兵	1.5	救護の舞い	兵力回復間隔延長	↓
蜀	3.59	SR	徐庶	騎兵	2.5	侠者の陣法	効果時間延長	↑
呉	3	SR	孫堅	騎兵	2.5	天啓の幻	効果時間延長、範囲拡大	↑
呉	3	R	孫権	弓兵	2	若き王の手腕	範囲拡大	↑
呉	3.5	SR	周瑜	弓兵	2	最期の業炎	威力低下	↓
呉	3.5	R	陸遜	騎兵	1.5	英魂の大号令	効果時間短縮	↓
呉	3.59	SR	孫堅	槍兵	2	至高の大号令	「伏兵」・「走射」効果短 「勇猛」・「覚醒」効果上昇	→
呉	3.59	R	魯粛	弓兵	2	人地共鳴	効果時間短縮	↓
群雄	3.1	R	張角	弓兵	2	大乱の暴風	吹き飛ばし距離短縮	↓
群雄	3.1	SR	馬超	騎兵	1.5	全軍突撃	範囲拡大	↑
群雄	3.1	R	呂布	騎兵	2	飛将降臨	効果時間調整	→
群雄	3.5	R	閻行など	槍兵	2	猛将の一閃	威力調整	→
群雄	3.59	UC	閻圃	弓兵	2	陰陽の道術	【↑】効果時間短縮	↓
群雄	3.59	R	陳宮	弓兵	2	天の騒乱	効果時間短縮	↓
群雄	3.59	R	徹里吉	騎兵	1.5	鉄車の騎術	効果時間延長	↑
漢	3.1	C	曹豹	歩兵	1.5	虚言流布	速度低下率減少	↓
漢	3.5	UC	高覧	槍兵	1	逆境の剛槍	効果時間延長	↑
漢	3.5	SR	張郃	騎兵	1.5	逆境の神速行	効果時間延長	↑
漢	3.59	UC	麹義	弓兵	1	逆境の剛弓	効果時間延長	↑

付録カード【EX】劉備で戦場に繰り出せ！

先月号の付録【EX】曹操に引き続き、今月は「真・桃園の誓い」を持つ【EX】劉備が付録となった。今回の劉備も曹操と同じく、独自の計略を持つ新カードとなっているぞ。計略の性質的には「桃園の誓い」より「五虎将の大号令」に近いが、デメリットがある分、士気が軽くなっているのでうまく使いこなしたい。高武力が多い関羽、張飛の義兄弟たちに兵力回復効果を持つ号令の相性は抜群だ。右記のデッキはサブ号令どころかメイン計略としても使える「忠義の大号令」を持つ【SR】関羽と、敵の足並みを乱せる【R】張飛を採用した。「挑発」で敵の騎馬を細かくけん制、隙あらば号令で攻め上がろう。「真・桃園の誓い」は一度しか使えないので、ここぞという勝負どころで使いたい。このデッキでは1コスト枠に妨害計略要員として【R】龐統を採用しているが、好みに合わせてダメージ計略を持つ【UC】張姫や、【R】張飛の槍撃を強化するために【C】蒋琬、柵要員の【C】趙累などを採用してみても面白い。

No.	武将名	コスト	兵種	武	知	計略名(士気)
EX 039	【EX】劉備	1.5	槍兵	4	6	真・桃園の誓い(9)
蜀 004	【SR】関羽	3.0	騎兵	10	7	忠義の大号令(6)
蜀 025	【R】張飛	2.5	槍兵	10	2	挑発(3)
蜀 035	【R】龐統	1.0	槍兵	1	9	連関の計(6)

札魂
CARD GAME SPIRITS
ここにアリ!!

乱世激震！新たな時代の幕が開ける――

戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる

■戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：2012年10月稼働予定
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

時代は流れ新たな乱世が開幕！

本誌発売と同タイミングで公式全国大会「天覇への道」が開催されるなど、プレイヤー間での熱が高まる一方の『戦国大戦』。これまで長らくVer.1.20という形でのバージョンアップが続いてきたが、ついに10月中に大型バージョンアップが実施される！　タイトルの年代も戦国史の節目となる「本能寺の変」が起こった1582年へと歩を進め、伊達家、豊臣家という二武家が新規参戦し、既存の武家にも時代に応じた新たな武将たちが加わる。今回はそんな新バージョンの気になる変更点をピックアップ。そして後半は、アルカディア独占情報を含む、新たなコラボ企画を公開！　新たな戦国の胎動に耳を澄ませるべし!!

新たな武家の参戦で、従来の武家のパワーバランスにも変化が……!?

気になる新システムに刮目せよ！

各兵種のタッチアクションや大筒の仕様にも変更が。しっかり把握しておきたい。

仕様変更・新規追加！　兵種アクションも新時代へ！

●騎馬隊の突撃

前作までは一定距離移動後（突撃準備状態）にタッチアクションをし、任意で発動した「突撃」だが、今回は突撃準備状態で敵部隊に接触するだけで突撃が可能になった！　従来のタッチアクションによる突撃も健在で、こちらは接触による突撃に比べてダメージが大きくなっている。用途に応じて、細かい使い分けができるのはうれしい要素だ。

もともと操作量の多かった騎馬隊。この変更点で多枚数の騎馬でも突撃が容易になりそうだ。

●鉄砲隊の射撃

これまで、通常時は最大三発まで射撃が可能だった鉄砲隊だが、次のバージョンでは射撃回数は一回のみでストックが不可能。その代わりに、射撃の回復時間が大幅に短くなっている。また、敵部隊を正面に捉える向きで鉄砲を放つことにより、一度の射撃で発射する弾の間隔が短くなる「精密射撃」を繰り出すことが可能となった。

精密射撃では発射する弾と弾の間隔が短い。そのため、通常の射撃よりも回避が困難。

●槍足軽の槍撃と迎撃

相手との距離がある程度近くなると自動で槍撃が発生していた槍足軽。今回は、カードを一定以上の角度で回転させることで、手動で槍撃を発生させる。また、槍足軽で迎撃に成功するとボーナスダメージに加え、迎撃した部隊の移動速度を一定時間低下させるという大きなアドバンテージが得られるようになった。

手動で槍撃を制御するため、槍足軽の操作は少々忙しくなりそうだ。

注目要素 新兵種も登場

竜騎馬隊・軽騎馬隊参戦

次回から新たに「竜騎馬隊」と「軽騎馬隊」という兵種が加わる。下記の画像を見てもらえればわかる通り、従来の騎馬隊とはアイコンも大きく印象が異なる。詳細は不明だが、竜騎馬隊は鉄砲と馬が並ぶようなアイコン。新武将の中には鉄砲騎馬隊を日本で初めて導入した伊達政宗もいるが、関係はあるのだろうか？　軽騎馬隊に関しては、名前から想像すると従来の騎馬隊とは違う"軽快さ"が期待できそうだが――？

兵種アイコンで判断

今までの騎馬隊

軽騎馬隊

竜騎馬隊

新カードカテゴリ「戦国鬼札（センゴクジョーカー）」追加！

スターターパック専用のカテゴリカードとして、新たに登場するのが「戦国鬼札（センゴクジョーカー）」。一枚の武将として使用できるだけでなく、カード登録画面で、自身が獲得している「電影武将（デジぶしょう）」の性能に任意に変更することが可能な特殊なカードだ。電影武将のデータは戦国屋にて大判で購入可能な宝箱の中にランダムで封入されており、このバージョンでは排出されないカードがそのまま再現されている。

なお、新バージョンにて、既存のカードで排出されるのは右表の通り。「15XX 五畿七道の雄」の戦国数奇（SS）については排出されず、現状では電影武将にはならないので注意してほしい。まだ入手していないカードは今の内にゲットしよう！

新たに始めるプレイヤーも、排出停止済みのカードをデータとして使える可能性があるのはうれしい要素。もしかしたら「電影武将」専用のオリジナルデータがある可能性も!?

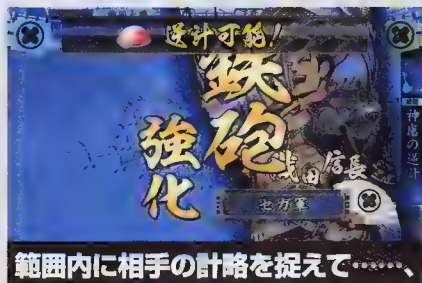
これらが、戦国鬼札。既存のカードとは異なるカードデザインも秀逸で、スペックも及第点。稼働初期などは、実際にこれらの武将をそのまま使用してもいいかもしれない。

バージョン	C・UC・R・SR	SS（戦国数奇）
戦国大戦 -1560 尾張の風雲児 -	排出なし／電影武将あり	排出なし／電影武将あり
戦国大戦 -1570 魔王上洛す -	排出なし／電影武将あり	排出なし／電影武将あり
戦国大戦 15XX 五畿七道の雄	排出有り／電影武将なし	排出なし／電影武将なし

特技と計略にも新要素！

新たなカードが登場したことで、特技や計略にも新要素が続々登場。注目の新計略カテゴリ「逆計」は、効果範囲内の敵が計略を使用した場面のみ使用できる特殊な計略。自身を強化したり、相手を弱体化したり、と効果はさまざまだが、いずれにしても逆計発動のトリガーとなった相手の計略はそのまま発動するのがポイントで『三国志大戦』の「反計」のように発動自体を無効化できるわけでは無い。また、豊臣家の武将には新特技「豊国」が追加されている。詳しい内容は不明だが、画像を見る限り、豊臣家の武将の性能にはまだまだ仕掛けがありそうだ。

範囲内に相手の計略を捉えて……、

新計略カテゴリ「逆計」発動！

豊臣秀吉の計略とともに表示される「超絶絢爛」の文字。豪華な装飾を見るからに普通の計略とは何かが違いそう。発動にはどのような条件が必要なのだろうか？

その名の通り、豊臣家の武将が所持している「豊国」。画像では何かをためているようにも見えるが……。場合によっては特技自体が豊臣家という勢力を象徴する内容になるのかもしれない。

注目要素 大筒と虎口攻めの仕様が変更される

虎口攻め

これまでは虎口攻めで防御に成功した場合でも中央のリールの城ダメージは受けたが、今回からはノーダメージ（絶無）となる。

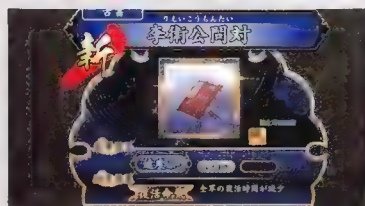
失敗前提の虎口攻めに意味が無くなったため、読み合いもより[illegible]

大筒

一つの大筒を奪い合う形ではなく、各陣営専用の大筒が自陣深くに配置されるように変更される。敵の大筒を占拠するとカウントダウンを止められる（さらに占拠でカウントアップ）。

大筒の仕様が大きく変わったことで、特技「制圧」の効果が見直されそうだ。

家宝に新たな効果！

主効果・副効果によって装備した武将のみが強化されるというのが家宝の鉄則だったが、今回からは戦場全体に影響を与える新家宝効果「城塞効果」が加わった。下記の画像では家宝の「李衛公問対」に全軍の復活時間が減少する「復活命気」の城塞効果が付いている。今後は城塞効果が勝負の行方を左右することもあるかもしれない。

主効果、副効果とは別に設定されている城塞効果。家宝の選別により心血を注ごう。

現行バージョンから引き継げる内容を把握しよう

新バージョンへの移行時に、これまでの「全国ランキング」や「獲得石高」に応じて特殊称号や大判が手に入る。武将熟練度や群雄伝の進行度は引き継がれるが、一部要素に変更点があるので注意しよう。

●石高で獲得できる称号

条件	称号
5555 万石以上	？？？？
ランキング 1～10 位	戦国十英雄
ランキング 11～1059 位	風雲児
石高 50 万石以上 or 総プレイ回数 400 回以上	宿将

●石高で獲得できる大判

石高	獲得大判枚数
300 万石	800
～	～
100 万石	300
～	～
10 万石	30

●そのほかの引き継ぎ要素

引き継ぎ要素	内容
家宝	副効果の「統率 UP」が「計略効果 UP」に変更
武将熟練度	そのまま
大判	そのまま
総合戦績	そのまま
群雄伝イベントリスト	そのまま
マッチングリーグ	国数に変更

時代は進み伊達家、豊臣家が堂々参戦！新武将たちの実力はいかに!?

新勢力として加わるのは、現在の東北地方に一大勢力を築き上げた伊達政宗率いる伊達家と、一介の足軽から天下人へと立身出世を遂げた豊臣秀吉率いる豊臣家。いずれも戦国時代を語る上で外せない勢力だ。もちろん、従来の武家にも武将が追加されている。これまでとは違う禍々しいオーラをまとった織田信長や、当主の風格を感じるようになった武田勝頼、上杉景勝らにも注目！　はたして、彼らはどのような性能を秘めているのだろうか？

伊達家の武将たちからはどことなくパンクなイメージ（女性はゴシックなイメージ）が漂う。破天荒な当主・伊達政宗のイメージを考えるとそれもしっくり来るだろう。

秀吉がもともと織田家の家臣ということもあって、既に一度カード化されている武将もチラホラ。後に起こる「関ヶ原の戦い」で西軍の軸となる石田三成や大谷吉継の姿も見られる。

伊達家

[illegible]

奥州の龍が吼える

伊達家の中核として政宗の窮地を救ってきた勇将。スペックも武闘派で頼りになりそうだが、何より新兵種「竜騎馬隊」であるのがポイント。

武の伊達成実と並び「智の片倉景綱」と呼ばれた小十郎。統率がかなり高そう!?

12歳にして嫁いだ政宗の正室。士気消費がたったの2という計略ははたして!?

1582年史実の伊達家は!?

伊達政宗が隣接する相馬氏との合戦で初陣を飾ったのは1581年。この時点では父親の伊達輝宗が当主だった。政宗は1584年に18歳で家督を相続し、頭角を現していく。

豊臣家

[illegible]

天下を制する日輪

「山津波の計」で敵陣を恐怖に陥れていた、あの羽柴秀長が逆計持ちの「豊臣秀長」として登場。1.5コストでは破格の高統率を逆計に生かせるかが楽しみだ。

竹中半兵衛と並び、戦国時代を代表する切れ者。計略は台形状の範囲の陣形。

一兵卒の時代から、秀吉を支えてきたねねが新デザインに。計略もサポート系？

1582年史実の豊臣家は!?

織田信長が本能寺の変に遭い、討ち死にした際、秀吉は毛利氏を攻めていた。すぐに毛利氏と講和を果たすと京都に軍を返し、謀反の主、明智光秀を討ち果たす。

既存の武家にも新たな武将が参戦！

織田家

1582年史実の織田家は!?
度重なる信長包囲網を打ち破り、安土（滋賀県）に勢力を結集。武田氏を滅ぼし、中国地方に侵攻するなど、天下を掴みかけるも、明智光秀の謀反に遭ってしまう。

第六天魔王の名に恥じない高武力と高統率。機動力に欠ける槍足軽である点がどう影響するのか!?

士気3と軽い森蘭丸の計略。本能寺の変での奮闘を思わせる計略名も気になる。

武田家

長篠の戦いで大敗を喫し、絶体絶命の窮地に追い込まれた武田家。手負いの虎の未来は!?

上杉家

上杉謙信が病死し、家督を巡って骨肉の争いを繰り広げた上杉家。最終的に当主は景勝となる。

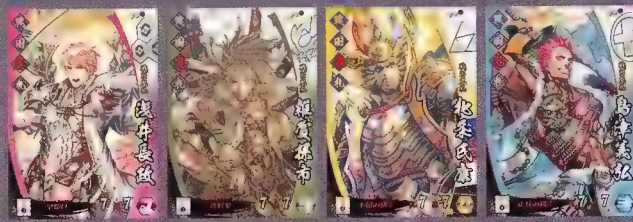
上杉を背負う愛と義の将

上杉景勝の計略は士気7の「義のもとに」、一方で直江兼続の「愛のために」は士気4。名前の取り合わせを考えると、お互いの計略はコンボ向けなのか!?

毛利家

当主は毛利輝元の代へ。器量と覇気に欠ける当主を小早川隆景らが支えるという構図に。

そのほかの武家はどうなるのか!?

現状で新規武将が発表されていない武家も、これまで通りに使用することが可能。それればかりか、「戦国鬼札」という形で新たにカードが追加されているのも特徴だ。戦国鬼札以外の新カードについても期待が高まるが、北条家や島津家のように年代的に今後の活躍が予想される武家は期待値も高い。既に史実で滅亡した武家についても諦めずに待てばチャンスはあるかも!?

大型バージョンアップ恒例！　新規コラボレーションはどの作品！？

「戦国数奇」も一新！

気になる注目の新コラボの一部を公開！

『戦国大戦』を華やかに彩る存在として忘れてはいけないのが、別作品とのコラボレーションや有名イラストレーターによる戦国数奇（SS）。今回は新たな戦国数奇の一部を特別に公開しよう！

雑賀に待望の新カード！

雑賀本願寺に登場したのは、漫画家、イラストレーターとして知られる広江礼威氏が手掛ける【SS】雑賀孫市。広江氏といえば裏社会を描いたアクション漫画「ブラック・ラグーン」でも知られており、銃器が飛び交うというイメージでは雑賀孫市にもピッタリ！　雑賀鉄砲隊のプロフェッショナルな仕事と、氏の描く独特の世界観との間にも不思議と共通する空気が感じられる。デザインも然ることながら、現状では雑賀本願寺の新カードがこの一枚以外発表されていないだけに、キーカードとしての期待を寄せるプレイヤーは少なくないだろう。　計略の「二連八咫烏」は【SR】雑賀孫市の計略「乱れ八咫烏」と似た感じのネーミングだが、士気の消費は6。戦場の大半を制圧できる「乱れ八咫烏」とは、また少し違った用途の計略になるのではないかと予想できる。

時代を打ち抜く眩き銃弾!!

【SR】雑賀孫市に比べてコストが安いため、デッキ編成が偏りがちな雑賀本願寺にとってはうれしい一枚。武力や統率力も及第点で、特技が豊富な点も魅力的。

【SS】雑賀孫一　illsutration:広江礼威

アルカディア 独占

「ココロコネクト」コラボカードを初公開！

アニメ「ココロコネクト」（原作はファミ通文庫から刊行中の同名ライトノベルシリーズ）とのコラボレーション企画についてはこれまでも取り上げてきたが、注目のカード内容をついに公開！

論理的で不器用な文研部の副部長、稲葉姫子はまつとして、活発で感情表現豊かな空手少女、桐山唯は甲斐姫として豊臣家に参戦！　新武家のカードということでスペックの良し悪しは一概には判断できないが、両方が新特技「豊国」を持っているのは見逃せないポイント。さらに甲斐姫は兵種が軽騎馬隊、まつは士気2の計略を持つ点から見ても、現時点でかなり“気になるスペック”のカードに仕上がっている。計略名から効果を想像するのは難しいが、画像を見る限り、甲斐姫の「ゴメンっっっ！」は自身強化のようだが……。

そして、さらに続報！　今回のコラボカードでは、担当声優もアニメ同様のキャスティングとなることが判明！　こちらもぜひ注目してほしい！

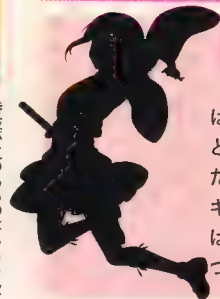
【SS】まつ　illsutration:野田めぐみ　CV:沢城みゆき

魅力持ち1.5コストで武力6。女性武将はもちろん、全体から考えても極めて優秀だ。

特技が三つあるのはもちろん、計略の効果が気になる。姫子らしい内容なのだろうか？

【SS】甲斐姫　illsutration:野田めぐみ　CV:金元寿子

残るカードは!?

前号で「ココロコネクト」からは主要キャラ三人が参戦予定と紹介したものの、今回紹介したのは二人だけ。「あれ、あのキャラクターは？」と思った人はシルエットで期待を膨らませつつ、続報を要チェック！

アルカディア
独占
情報第２弾

「この戦国の向こう側には何がある？」新時代の“読むRPG”から彼が来た！

『まおゆう魔王勇者』から「勇者」が参戦！

続々とコラボ企画が発表されている『戦国大戦』に、新たに人気小説「まおゆう魔王勇者」から、主人公「勇者」が【EX】明智光秀として参戦することが決定！「第六天魔王」を自称した主君・織田信長に反逆し、本能寺にて討ち果たしたことで有名な知将は果たしてどう参戦するのか⁉

カードイラストは、原作小説でもイラストレーターを務めるtoi8氏の描き下ろし！　そして、ゲーム中のボイスもアニメなどと同様に、『戦国大戦』では初登場の声優、福山潤氏が担当している！　また、下記ムックの付録となるこのカードだが、なんと「戦国数寄」の豪華仕様となっているぞ！

急告　アルカディア編集部『戦国大戦』新バージョン攻略ムック「戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる 初陣之書（仮）」

『戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる』攻略ムックの制作が早くも決定！　新システムや新カード情報など、新たな戦場で勝利するための情報を一挙掲載。特別付録は【EX】明智光秀と、インターネット上で限定公開される動画鑑賞チケットだ。

2012年11月8日発売予定！
付録はEXカード【勇者】&特別動画チケットの豪華仕様！

『まおゆう魔王勇者』とは？

原形は2009年にインターネット掲示板に掲載された小説。ファンタジーRPG風の世界に「経済学を語る魔王」を登場させる斬新な手法や、ほぼ会話文のみで構成された特異な文体、魅力的なキャラクターが注目を集め、「まおゆう」の愛称で多くの人に親しまれた。2010年に『俺の屍を越えてゆけ』などで知られるゲームデザイナー・桝田省治氏の目に止まり、氏の監修のもと書籍化。2012年現在、発行部数はシリーズ累計45万部を突破。さまざまなメディアミックス作品を生み出し続けている。

■著者：橙乃ままれ ■イラスト：toi8（カバー・本文）／水玉螢之丞（キャラクター原案・本文）■世界設定協力：山北篤&細江ひろみ ■既刊：本編5巻（完結）／番外編2巻 ■発行：エンターブレイン

STORY

人間と魔族が互いに争う世界。長く続く戦いを終わらせるため、人間の「勇者」は「魔王」を討つべく魔王城に乗り込む。そこで彼を待ち構えていたのは、美しい女性の姿をした、「経済学が専門」だという風変わりな魔王だった。彼女は勇者に、長期に及ぶこの戦争は既に両陣営の社会構造に組み込まれているため、人間・魔族のどちらが勝利しても世界は破綻すると語る。それを聞いた勇者は困惑するが、魔王によれば勝敗の決着でもなければ、戦争の引き延ばしでもない、別の方法を模索しているという。世界を新たな可能性に導くため、二人は「互いが互いを所有する」という奇妙な契約を交わし、旅に出る。

まおゆう魔王勇者　今冬アニメ化決定！

勇者（CV：福山潤）

魔王（CV：小清水亜美）

アニメ版スタッフ■監督：高橋丈夫（『狼と香辛料』シリーズ）■シリーズ構成：荒川稔久（『狼と香辛料』シリーズ）■キャラクターデザイン：工藤昌史（『BLEACH』）、烏宏明 ■制作：アームス ■公式サイト：http://maoyu.jp/ ■メイン公式Twitter：@maoyu_anime ／サブTwitter：@daniku_punipuni

ファミ通クリアコミックス　まおゆう魔王勇者（3）発売中！

■原作：橙乃ままれ　■監修：桝田省治
■キャラクター原案：水玉螢之丞、toi8
■漫画：浅見よう
特装版（画像右）には録り下ろしドラマCD『まおゆう魔王勇者 外伝～二人の王、一つの道～』を同梱‼　TVアニメ化に先駆け、豪華声優陣が集結！
なぜ、冬寂王は戦場に散ったのか？
なぜ、冬の王子は父を憎んでいたのか？
ここにしか描かれない“物語のかけら”が特典CDとして誕生‼　コミック本編でも描かれなかった冬の国の一幕を、書き下ろしシナリオでお送りします。

マジキューWEBにて好評連載中のまおゆう4コマ『向いてませんよ、魔王様』や、その他コミカライズなど、各所より関連商品多数発売中
橙乃ままれ作品情報は以下URLをご参照ください< http://mamare.info/ >

CAPCOM ファイティングジャーナル Vol.13

すべての闘う男たちに贈る
カプコン対戦格闘よもやま情報コーナー！

Topic 発売直前情報 『ストクロ』PS Vita版10月25日発売！

いよいよ10月25日に発売となるPS Vita版の『ストクロ』に関して、さらなる新情報が解禁に！　ただ持ち運べて遊べるだけじゃない！　PS Vita版独自の、衝撃の新モードを発売直前に一挙公開！

PS3版とのクロスプレイ＆

カスタムデータなども共有可能！

PS3ユーザーとのオンライン対戦のほか、カスタマイズ、DLC、リプレイの情報も共有！

禁断の攻撃がさらにアツく！

タッグで「パンドラ」！

下記の新モード「バースト組手」で条件を満たすと、同モード内で常時パンドラ状態が実現！　スペシャルゲージが即回復する上、攻撃力も10%アップするぞ！

注目 「カジュアルスタイル」でボタン要らず！

新操作モード・カジュアルスタイルでは、移動とガードが自動になる！　タッチ操作だけで、連続技や必殺技が出せるぞ。

新モード「バースト組手」

「スワップスイッチ」とは!?

バースト組手は、次つぎに登場するCPUと連戦していくモード。スワップスイッチはオンにすることで自分を倒した相手タッグと同じカスタマイズ状態で次戦が闘えるようになる！

連載まんが さくらさんはりきる！「時の流れに身を任せて」

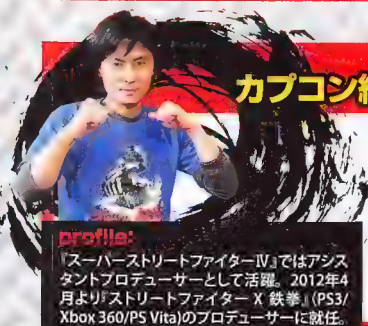
マンガ：木末春人（http://fruhling.suppa.jp/）

公式全国大会 STREET FIGHTER 25th ANNIVERSARY 格闘秋祭り

決勝戦は10/20ニコファーレにて！大会の模様はニコ生で配信!!

『ストリートファイター』25周年、ならびに『ストクロ』PS Vita版の発売を祝して『ストクロ』、『スパⅣ AE Ver.2012』、『ストⅢ 3rd OE』の三大タイトルの頂点を決める祭典・「格闘秋祭り」が開催決定。予選・決勝戦の模様はニコニコ生放送にて有料配信予定（一部無料配信もアリ！）　大会詳細は下記HPをチェックだ！

http://www.capcom.co.jp/streetfighter/sf25matsuri/index.html

カプコン綾野Pの激闘コラム

profile:
『スーパーストリートファイターⅣ』ではアシスタントプロデューサーとして活躍。2012年4月より『ストリートファイター X 鉄拳』(PS3/Xbox 360/PS Vita)のプロデューサーに就任。

9月は、ゲーム界最大のお祭り「東京ゲームショウ」（TGS）が開催されました！　この原稿が掲載されているころには無事にTGSが終わっていると思います（……たぶん）。『ストクロ』ステージも、CAPCOMブースとSCEさんのブースの2ステージ公演しまして、プロゲーマーの「ふ～ど」選手、「ときど」選手をお呼びして盛り上がりまくりましたね（……じゃないと困る）！

さて、今回発表したのは常時パンドラが開放できるという特殊なモードです。これはバースト組手専用の特殊なモードなのですが、通常10秒しか体験できないパンドラが常時、しかもタッグで発動できるという、遊び心あるモードとなっています。ただし、実はこのモード、バースト組手をちょっとやり込まないと開放できないようになっています。PS Vita版『ストクロ』を手にして、ぜひ条件を探してみてくださいね！

EXAMU-EXTRA! Vol.41

エクサム エクストラ！

今回は、久々の登場の広報ゆーま&にしむらシェフによる「まほうのエプロン」話が中心です！ 通常よりページがピンクに染まってます！

ギャラリーEX PLUS

ILLUSTRATED BY 赤賀博隆

秋葉原限定で『アルカナハート』とのコラボ第二弾がスタート！
今回は、ギャラリーに掲載している赤賀先生描き下ろしの「廿楽冴姫」がカード化されるぞ！

エクサムショップ新商品 B2タペストトリーは運動会!

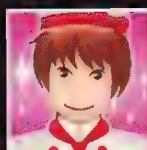
完全に恒例となったアルカナハートB2タペストリー今月の新商品は、きら、キャサリン、ドロシーの三人が登場！ もちろん、イラストは赤賀博隆先生が担当！ 購入する際は10月1日(月) ～2012年10月15日(月)までの期間に下記URLにて事前予約が必須。予約数確定後、約一カ月で手元に届く予定とのこと。

エクサムショップ
<http://www.examu.co.jp/shop/>

エクサムスタッフよもやま話!? 開発リポートEX

たすけてシェフえもん～、周りの視線が気になってまほエプがプレイできないよー！

そんなときは「カードを買うモード～！」ゲームを飛ばしてカードだけ素早く買うことができるんだ！（って久々登場の第一声がそれですか!?）

わーい♪ これで一瞬の隙を見計らっていっぱいカードを集めることができますね！

でも本当はしっかりとゲームを遊んでほしいんだ。複雑な点数システム、審査員判定の乱数幅、ルーレットボーナスのシビアな猶予フレームをじっくり楽しんでもらいたいな！

あ、遊べるお店を見ると私たちのホーム、秋葉原でプレイできますね！ ここなら堂々と遊ぶことができます！

秋葉原では限定の『アルカナハート』コラボカードも手に入るよ！ アルカナファンの方々もぜひ、まほうのエプロンを遊んでみてね！

まほエプ広報 にしむらシェフ
エクサムの専属シェフ。「シェフ」って役職名なんだよ。

エクサム広報 ゆーま
いつまでたっても新人広報！ みんなに夢と希望を与えるよ！

「ジュエルペット」のカードが追加！ まほうのエプロン 好評稼働中！

以前、本誌でも紹介したエクサムのキッズカードゲーム『まほうのエプロン』は、現在、第八弾が稼働中！ 今回は、アニメ「ジュエルペット」のキャラクターたちがカード化されている。そのほか、携帯アプリでも『アルカナ』キャラとのコラボを実施！ カードを手に入れることで、はぁと、冴姫と一緒にゲームを楽しめる！

詳しい情報はiOS向けアプリ『ハローキティとまほうのエプロン』公式ホームページで確認しよう！

<http://www.mahou-no-apron.net/>

まほうのエプロン最新情報は公式サイトでチェック
<http://www.mahou-no-apron.com>

弾幕少女

ダンマクショウジョ

七瀬葵来来

連載的挿画

「こんにちは七瀬葵です」

七瀬先生からのコメント こんにちは七瀬葵です。収穫の秋という感じでナコルルとリムルルの村での一コマを描いてみました。ナコルルの衣装は『斬紅郎無双剣』バージョンです。一番アイヌ衣装に近いフリフリと柔らかいデザインですね。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P061-063（CMYK）
田渕健康：P064（マスコット選手権）
げっつ☆先生:P065-068（グレースケール、大瀑布）

残暑はとうに過ぎまして、短くも濃ゆい日本の秋が列島全域に襲来中！　そしてアルカディア本誌150号を記念して、当読者コーナーA-Froも秋色&お祝い色を前面に打ち出して参ります！

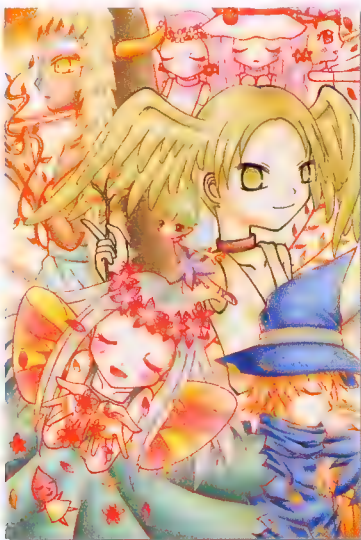
今月のACE！

（福井県　もとみち君）H

アフロCMYK

記念すべき150号のA-Froですが、だからこそいつものカラーイラストや写真をご紹介する「アフロCMYK」からスタートを！　今後も変わらず当A-Froをご愛顧ください、との願いがあるとかないとか（オイ）。

（青森県　水玉うるるさん）
☆どっちのしづねさんも実にキュート！　裏面に新ジャンル・小悪魔かわいい設立との一言が!?

（福島県　森園泉さん）
H各キャラとも、2P&3Pカラーで秋の雰囲気に！　ポップンカードでもおなじみ、森の面々が季節をお届け！

（北海道　柊かえでさん）
☆食欲の秋、アテナ食べまーす♪　もうケンスウが輝く季節なんですなぁ……。

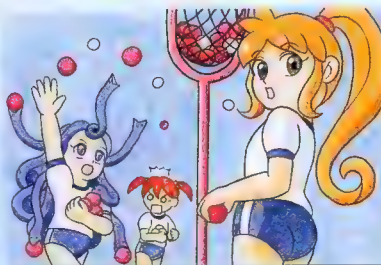
（千葉県　スーパーバーザム君）
☆ハンブラビも最新作に堂々参戦！　鬼才シロッコの力、証明する時は今！

（群馬県　KfK改め十一久君）
☆秋といえば、そう！　運動の秋！
ダークストーカーも健康美の時代なのス。

ビーマニ体育祭、開催！

BEAT CONTRIBUTION

BEMANIシリーズを全力で応援していく当コーナー、今月は募集テーマ「体育祭」にいただいた投稿を一挙紹介！　普段からかなりアクティブなBEMANIキャラの面々に、さらに弾けていただきましょう！

（広島県　るうやさん）
☆タロー君、体操服でさわやかに疾走！　後ろの人外メンツ速ええエエ!?

（岡山県　中村呼次男君）
☆『ポップン』小学部の運動会も、大盛況の模様！
ロザリーさん、ズルはダメよ!?

（神奈川県　もこノイド君）
H体育祭といえば体操着、ってキュベリア様!?
意外な一面が見られるのも秋の恵みッ！

今回の募集テーマは「プレゼント」！

（埼玉県　涼風君）
Hこちらは『ロストサーガ』の女性版ラグナ！
アーケード版新作の方も要注目ですぞ！

A-Fro回覧板　見よこの減り！　いや減ってないけど！（何が）というワケで注目していただきたいのが、投稿作品に付いているAマーク。こちらが付いている作品の投稿者さんには、A-Fro特製図書カードを進呈中！　また、Hマークが付いている投稿者さんはHPをお持ちです。本誌HPの「投稿者リンク」にHPのURLを掲載しておりますゆえ、チェケラッチョ！　→http://arcadiamagazine.com

これまでにありがとう、これからによろしく!

ARCADIA 150 Anniversary

アルカディア、ならびに1号から休まず連載してきたA-Froと、両方ともに150回に到達! 投稿者の皆さまからいただいたお祝いのカラー投稿を、ここでどーんと一挙にご紹介いたします! ありがとう、本当にありがとう!!

(大阪府 せのお東君)
☆こちらはなんと、BPM150曲の『ポップン』キャラ大集合の巻!
150号にちなんでの見事なコラボ、技ありです!

(愛知県 フレイム君)
☆『ギルティ』もいよいよ復活の時!
150号とともに、こちらへもおめでとう!

(大阪府 YU☆3君)
Hチャムチャム番長からのぷにけもっ娘祝辞ッ!!
今後も世に、けもっ娘の祝福あれ!(最敬礼)

(新潟県 コンポジ君)
☆『GD』キャラでお祝いどうもッス!
今後の『XG』シリーズの展開にも期待!

(静岡県 小鳥遊みどろさん)
H各国の約150年前をキャラで再現!
分からない人は即勉強してみそし!

(愛知県 バクレツ丸さん)
☆15個の丸いもので、15○のお祝いっと!
しろろ風船のために、今日のセム兄さんはトゲ無しだ!

お祝いにケーキは欠かせない!

ハッピー☆パティシエ特攻隊

お祝いの席に、アーケードキャラの皆さんがケーキを急きょ持ち寄ってくださいました! というワケでケーキなイラストを集めてみたとかみないとか。

(新潟県 相ヶ瀬満さん)
☆『ポップン』代表メンツからのケーキ贈呈!
暫定マスコット・アフロンも駆けつけましたッ!!

(新潟県 葛篭きりやさん)
☆ディアマンテ&グランドハンマーの誕生月でもあるこの事実。ハッピバー!

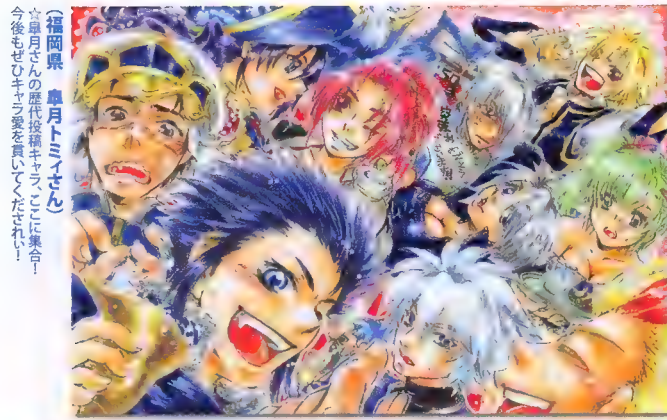
(北海道 akaneさん)
☆Smooooch・∀・娘もお祝いに参上!
文字通り、駆けつけたに違いねぇ!!

(栃木県 シムス君)
☆舞織嬢からも特大ケーキいただきましたっ!
こりゃ正月には春日神宮へお礼に行かねば!!

A-Fro回覧板 各種投稿に加えまして、先日開催されましたアフロサミット2012など、各所でアルカディア150号記念の祝辞を数多くいただきまして、アフロヅー同よりこの場で厚く御礼申し上げます! 皆さまからのお祝いエナジーを超必ゲージに転換しつつ、次号以降もA-Froはぶっぱ……ゲフンゲフン全力全開で爆走しますゆえ、変わらぬお付き合いをいただけましたら幸いです!

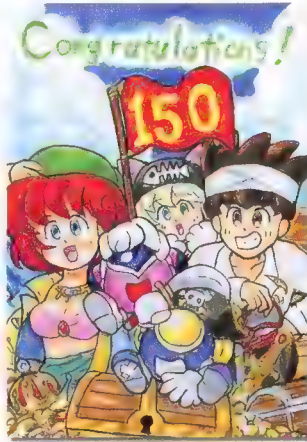
150号の場でまさかの工村出張版

ADULT Frontier 150 special

A-Fro最初期、アフ倫がまだ目を光らせてなかった(ぇ)ころのコーナーがここに復活! これでいいのか150号記念!?

(福岡県 皐月トミイさん)
☆皐月さんの歴代投稿キャラ、ここに集合! 今後もぜひキャラ愛を貫いてくだされい!

(岩手県 せつそん君)
やよい嬢からのお祝ッうう〜!?(鼻血) フフ、この思い出は最後まで切れんな。

(愛知県 ドリー虫アター君)
☆ケーキでお祝いと見せかけてのセクスィー! いろんな意味でギリギリやてぇ……

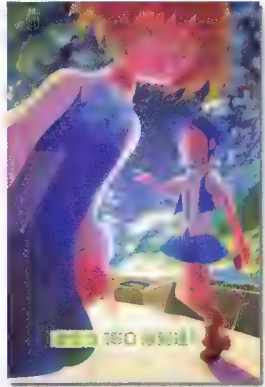
(北海道 包帯rmxさん)
☆あさき色全開でのお祝いサンクスです! 記念演説は極卒君に任せろー!!

(奈良県 てつみん君)
☆ドンブリ島メンツからの海賊風お祝い! 次に狙うお宝はもちろん200号記念ッ!!

(愛知県 たいぷR君)
"ケイブガールズからひと夏の印でお祝い! もはや往生しても悔い無しッ!!(コラ)

(鹿児島県 No.78からずっと応援してます!聖さん)
☆好きキャラでのお祝い&応援に多謝! この二作品のコラボもぜひ見たいところ!

(福岡県 武術師某さん)
☆ねお子とちお子に祝えぬものは無い! 150階からさらなる高みへと!

(群馬県 NAGA君)
☆NAGAさんご自身の、年代ごとのゲーセンへの想いがこの一枚に! 皆さんのアーケードへの想いと投稿で、今後もA-Froは時を刻んでいきます!

今後ともアフロをよろしくお願いしますッ!!

(新潟県 佐倉信士君)
☆エグゼリカ番長からの歪みねぇお祝い!! 200号に向けてアンカーシュートの準備を!

(千葉県 N・H君)
☆聖女の皆さんも駆けつけてくれました! 兵藤さんにぜひレポってほしいところ!

A-Fro回覧板 熱い想いを込めていただいた150号お祝い投稿の数々、重ね重ねになりますがありがとうございました! さて、ここで一端投稿募集のお話になりますが、今号締め切り分の投稿が掲載されるのは……そう、11月末売号。すなわち今回は12月がテーマ! 「BEAT CONTRIBUTION」の「プレゼント」に限らず、クリスマスや年末など、12月投稿を大募集しておりますよー!

第一回 輝け! A-Fro マスコット選手権!

150号を迎えるにあたり、今更ながら思い当たった「そういやA-Froにはマスコットが居ないじゃん」説! この危機からブレイクスルーを図るべく急きょ立ち上がったマスコットコンテスト、読者諸氏からイナセな意欲作を送っていただきました! 今回掲載させていただいたAからIまでのキャラクターから「これぞマスコットである!」という一名を選び、編集部まで送ってください。メールや投稿の裏にでも書いていただけると助かりますので、シケギャグ闘劇の投票と一緒に送っちゃえ! 果たして、第二のむーちゃ……いやさ、A-Froを飾るマスコットの座はどのキャラクターに!?

A

(神奈川県 黒坂カヲル君)
☆一番手は、メガネにハイソックスにワガママボディと、王者の風格漂うマスコット候補! どうですかプロデューサー!

B

(広島県 温井川天祐さん)
☆CMYKとグレースケールをイメージして描いていただいたマスコット。Aマークのハンコはグッズ化してもいいかもしれぬ。

C

(神奈川県 未虎さん)
☆投稿に必要なのはやっぱり"ひらめき"! ネタに困ったら力を与えてくれそうな予感。

D

(兵庫県 ちいさん)
☆投稿者応援にピッタリのマスコット! 衣装にもペンがあしらわれているのもイイネ。

E

(愛媛県 煮モノ君)
☆多くの投稿者が愛用するGペンと、100円をモチーフにしたシールドが特徴です!

F

(島根県 ダンシングおりん君)
☆純粋無垢な瞳から目が離せない、アフロの基本に立ち返ったキャラクターと言えましょう。

G

(兵庫県 アルルハイジさん)
☆なんじゃあこのかわいらしい生き物はあああああ! 非公式マスコット"アフロン"の手触りを継承したキャラクターとか。

H

(新潟県 K君)
☆『特徴は左手に持っているレバーの玉が緩んでいることです』(ハガキ裏より)。それ以外もいろいろとユルいぞ!?

I

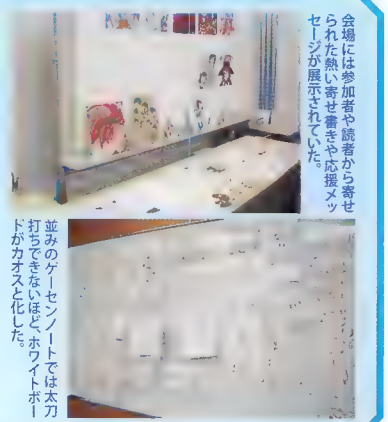
(愛知県 御影道行君)
☆正統派のマスコット案! フロンティア精神=ガンマン風と直結してしまうその気持ち、誠によく分かります。

150号企画 これからのご予定ーッ!

カウントダウン企画、マスコット企画、150号記念シケギャグ闘劇と荒ぶる誌面展開を見せてきたA-Froでありますが、まだまだ企画攻勢は終わらない! 間もなく開催される150号記念三つ巴企画や、150号記念眼劇スペシャルなどなど、投稿者の筆を休ませない企画がてんこ盛り! とりあえずは、三つ巴の対決ジャンルを募集したいと思いますので「今年はこの三つで争うが良い!」というアイディアなどありましたら、奮ってお送りください。上記で募集しているマスコット投票でも、キャラクターが決定した後はお名前も募集する予定です(名前の無いキャラクターに限り)。何から何まで読者の皆様方に投げっぱなしのA-Froを、今後とも宜しくおねがいシマウス。

速報! A-Froサミット開催!

去る8月25日、エンターブレイン近くの日本武道館では某局の24時間テレビが開催されるなか、30名からなる読者が集ったアフロサミット2012が開催されたゾーっと。もはやお約束となった田渕健康の遅刻から、去年の三つ巴の結果を受けた処刑執行、妙に豪華だった大プレゼント大会などなど、愉快で切ない企画の数々が繰り広げられた。詳しい内容は次号に掲載予定! 灼熱地獄のなか、遠方はるばる参加してくれた勇者の方々、次回も懲りずに馳せ参じてみると良いだろう。

会場には参加者や読者から寄せられた熱い寄せ書きや応援メッセージが展示されていた。

並みのゲーセンノートでは太刀打ちできないほど、ホワイトボードがカオスと化した。

A-Fro回覧板 今月は明日のA-Froを担うマスコットキャラクター候補を掲載しましたが、どいつもこいつも良い面構えであるゆえ、誰が一位に輝くか楽しみでさぁ。K君の「あ! フロ」はシケギャグ送りにしてやろうかとも考えましたが、何とか思いとどまりマスコット枠でのエントリーとなりました。皆様の琴線に触れたキャラクターを選んで、メメタァと編集部までお知らせすると良いよ!

アフログレースケール。

ゲーセン的な日常文章ネタや、モノクロイラストのコーナーがこちら。今月は150号記念開催ということとらしいSG闘劇の影響で、1ページのみとなっておりますスミマセン！

（宮城県　えりまきおじさん君）

（新潟県　うなばら依吹さん）
☆巨大ケーキ、ただいま準備中。
ジズさんたちが大活躍&おおわらわ！

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆戦うからには理由がある。心に映った現実を信じて。

150号ステキ企画

ぽかぽかゲーセン話＆アルカディアとわたし

ゲーセンの良い点や良かった思い出を振り返っていただく「ぽかぽかゲーセン話」。購入のきっかけや記憶に残った記事など、本誌との関係を教えていただく「アルカディアとわたし」。150号企画、どどーんと発進！

ぽかぽかゲーセン話

普段から外国人観光客の多い秋葉原のゲーセン。当然、カードゲームは物珍いようで、時にはプレイ中に大量のフラッシュを焚かれてしまうことも……。

そんなある日、いつものように『戦国大戦』をプレイしていると、一人の東南アジア風の男性から声を掛けられました。話してみると、彼はなんとシンガポールの『三国志大戦』プレイヤー！

思わぬ国際交流にほっこりした一日でした。　（千葉県　Azzurri君）Ⓐ

☆秋葉原という土地柄ならではのエピソード。日ごろからプレイヤー間の交流が活発なアーケードゲーマーにとって、ゲームという共通言語さえあれば国際交流もこの通り！

アルカディアとわたし

「アルカディアとわたし」といえば、何を置いてもグラスマニアですね。軽いネタとしてグラマニ党員募集投稿をしたら、四天王募集、眼劇開催とどんどん規模が大きくなっていく様に感動＆戦慄したことが忘れられません（笑）。

（群馬県　NAGA君）

☆グラマニ史を振り返ると、常にそのムーブメントの中心に居たNAGA君。今後も期待しております！

もともと音ゲーのためにアーケードへ通い出したのですが、アルカディアで面白そうなタイトルを見つけて、ときどき他ジャンルでも遊ぶようになりました。ゲーセンでの楽しみが広がりました。

そしてA-Fro。ノーマル投稿からA-Froならではのカオスなコーナーまで、私にとって良い遊び場所です。いつも勢いだけで書いてしまった文章やひねり過ぎたネタにも目を通していただいたり、コメントを付けていただいたり……ありがとうございます!!　救われます（´Ａ｀）。

同人イベントに参加した際も、サークルで参加されておられる方に話しかけるきっかけになったり（それでもチキン）、逆に「アルカディア載ってますよね」と声を掛けてもらった時は感無量です……！

アルカディアに感謝!!　これからもよろしく！

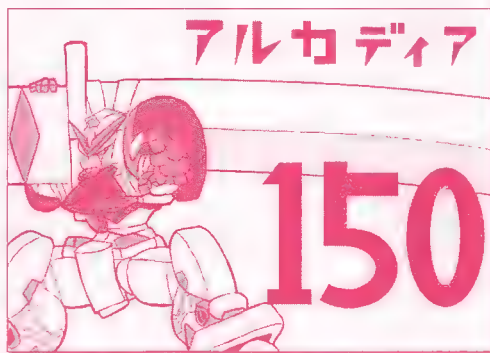
（兵庫県　アルルハイジさん）

☆こちらこそ、かわいいイラストから文章投稿まで、いつもありがとうございます！　ゲーム、プレイヤー問わず、いろいろな出会いのお手伝いができているのであれば、こんなにもうれしいことはありません！

（北海道　りじさん）
☆おおう、10年分の歴史がここに！
今後もよろしくお願いいたしまする。

（神奈川県　さにょろ君）
☆めでたい席で、なぜ呪うか（笑）！
まあ、"ミサコ"という名に悪はおるまいて。

（愛媛県　ましゅまろさん）
☆こちらからも、皆様との出会いに大感謝です！
そしてほっこりリシアさん

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆戦国卍丸、小夜ちゃん、エイジ、チャップ、ユーキ。
このバラエティ感が、実にアフロ的じゃえよう！

（千葉県　桃源☆郷君）
☆おっと、常連投稿者からお久しぶりの投稿！
太く長く、アルカディアはまだまだ突き進みまっせ〜。

この秋アフロが生まれ変わります！

次号より、なんとアフロのカラーページが2ページ減となります。ぐぬぬ！　しかし、アフロはその勢いを衰えさせること無く、今後も皆様にお届けいたします！　アンケートはがきの投稿も無くなりますが、携帯メールなどお気軽な投稿をお待ちしております！

ますます加速するアフロをお楽しみに！

A・Fro回覧板　スペースの都合上、こんなトコでアフロ川柳怪。今回のお題は「ワイルド」です！　／　裏向いて　そのまま走って　電車にドーン（栃木県　てんぷらそば君）　☆「VF3」サラステージ（地下鉄ホーム）では、開幕振り向き走りで通過中の電車に体当たりできました。ダメージ199で、残り体力は1になります。えらいこっちゃ。さて、次回のお題は「ジェントル」です。そなかじの川柳をお待ちしておりまーす！

シケギャグ

鍔迫り -SG BATTLE OPERA- 2012

ここはなんて寒いんじゃろう。かつて『ワルキューレの伝説』において、北国に住まうご老人はそうおっしゃられた。そしてそれは、この場にもいえる。世界を凍り尽くすシケったギャグの数々、その頂点を決定するというのだから。さあ、キングオブ凍て尽かせを決めてしまおうかガクリブルーリ。

1 （熊本県　エレ金哲君）
☆古今東西のキャラがそろい踏み！めでたいのう、めでたいのう……。

2 （福岡県　あまどれあさ君）
☆手先の器用な彼のこと、きっと達筆に違いないさ！

3 （愛知県　御影道行君）
☆見よ、超大作シケギャグを！なお、読み方は各自の自由です。

4 （新潟県　佐倉信士君）
☆ちょっぴりドジな、アシスタントロボの日常なんだーッ！

5 （三重県　ヒロぽん君）
☆なるほど〜、こうやってリュウは暮らしていたんだネー。

6 （宮城県　銀漢君）
☆ならば、もっとよく探してみると良いと思うYO！

7 （千葉県　ひよこさん）
☆ガード不能連携も思いのままということですね、分かります。

8 （埼玉県　でばいそ君）
☆その刹那、ソウルジェムが浄化されたとかどうとか。

9 （熊本県　オドマシラン君）
☆本当だっ！大きくなれよハイリホーって感じだっ！

10 （青森県　水玉うるるさん）
☆激似!!

11 （兵庫県　アルルハイジさん）
☆関東には埼玉と都内とを結ぶ路線、埼京線があるのです……。

12 （大阪府　せのお東君）
☆この違和感の無さときたら！　街で見かけても、無かったことにしたいぐらい！

13 （新潟県　K君）
☆そうしてその鳥は、空の彼方へと消えていったという。

14 （奈良県　てつみん君）
☆今月の"腰を振らせるのを頑張ったで賞"はこちら。

150号目の シケ寒くて何がワルい!!

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！ URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】文字数は800字以内にまとめてください。アフロズがリライトいたします。E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

15（千葉県　ヒビクーガ君）
☆備えなくは憂う！　覚えなくてもテストには出ないんだよ？

16（福岡県　武術師某さん）
☆アフロ川柳怪のテーマがリンゴキャラなら良かったのう……。

17（栃木県　@kira君）
☆この場合、ラ・餓狼マンはどこの国の選手になるのでせう。

29 アクアパッツァ PS3版発売記念パーティー　～ToHeart2勢編～

広い会場に、さまざまな料理が並ぶ。
由真「愛佳、何か食べたいものある？　取ってあげるよ」
愛佳「……それじゃあ、真ん中（愛佳）の……。」

そう言って指をさした先には、切り分けられたケーキが。その一つがほかのより若干大きい。ふと見ると、愛佳の顔は真っ赤（愛佳）になっていた。

～完～

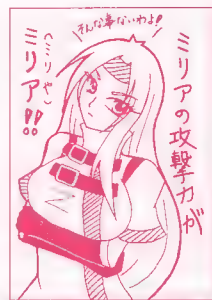
（埼玉県　AC30号君）
☆だれもが損をする瞬間って、あるよね！　ドンマイ！

30 シケギャグ10連発第二弾

まもるクンは呪われてしまった！　シケギャグ10連発
まもるクンは怒られてしまった！
まもるクンは殴られてしまった！
まもるクンは逃げられてしまった！
まもるクンはいじられてしまった！
まもるクンはさらわれてしまった！
まもるクンは忘れられてしまった！
まもるクンは騙されてしまった！
まもるクンは遊ばれてしまった！
まもるクンは嫌われてしまった！
まもるクンはふてくされてしまった！

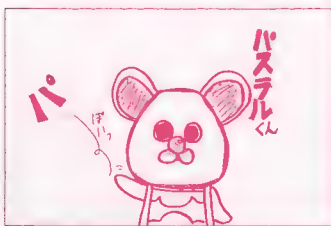
（茨城県　吉本正（仮名）君）
☆このページ読んだ方も、ふてくされなければよいのだがな……。

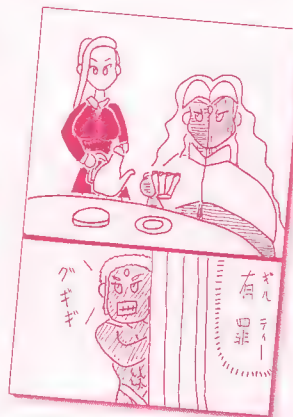
20（東京都　QQQ君）
☆そういえば、こやつもデコキャラであったか……。筐体壊してまんがな。

18（島根県　ダンシングおりん君）
☆見よ、この減り！　そしてこの速さを!!
逃げ場所などは、どこにも無い。

19（神奈川県　未虎さん）
☆ふふふ……、それでも我が持ちキャラのチップには減るのでしょう？

21（長野県　美倖ゆうあさん）
☆レミーくんもSGにかかればこの通りです。恐ろしいこって。

オレよりシケイヤツに会いに行く。

22（鳥取県　LIME君）
☆昨年大盛況であったプラチナ様ネタ。ありがたや～。

23（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）
☆パステルくんはステルくんになりました。断捨離。

24（大阪府　「刺身は小盛」作左君）
☆イタリア辺りで話題になったり、ならなかったり。

25（長野県　LEG君）
☆紅茶を飲むことすら許されぬとは、ラスボスも難儀な家業である。

26（千葉県　きな子もちさん）
☆容器の形状が微妙にセクシー、という説が急浮上して沈みました。

27（神奈川県　へっぽこP君）
☆全人類が就寝前に〝魅惑のフルーツ牛乳〟を聴けば、世界が平和になる気がします。

28（群馬県　死刑（シケ）ギャグで五輪終@レトキザン君）
☆銀メダルをも凍り尽かせるこの寒波。ひどい話です。

シケ王はだれだ!?　投票大募集！

150号を記念しての開催となった今回のシケギャグ闘劇、皆様存分に凍えられましたでしょうか。風邪など召されぬよう、くれぐれもお気を付けてください。

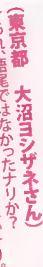
さて、悲しいかなここからがシケギャグ闘劇の本番。皆様からの投票で、もっともシケ寒かったシケチャンプを決定していただきたいのです。「これだ！」と思ったシケ作品の番号を、メール投稿や投稿作品のハガキ裏に記入し、「SG投票」と明記してお送りください。あなたの一票でアフロの歴史が動く！

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本!　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

アルカディア大瀑布

■■、エロス、ふんどし、そして合体ヒーロー……。ここまで■に■いたようなカオス空間がほかにあるだろうか！　いや■い！　といった取り留めの■いページがこちらなので、気をしっかり持つといいだろう。

（■■■　レベッカ・サンダース@ただいま投稿）
☆■■ずっとポケモン■■でしてて投稿してませんでしたマンサーセンwww（笑）

A-Fro 漫画道場

アーケードゲームのおもしろ漫画が読み放題！　シケギャグ闘劇に押されつつ、今月も漫画道場のお時間がやって参りました

（神奈川県　Ken君）
☆男の生き様、見せてやろう。ううむ、紛う方なきダンディズム！

（広島県　M・マイヤー君）
☆ダルシムが人間ではなかったとしても、頷かざるを得ないわけですが。

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆あれ、語尾ではなかったナリか？　うっかりうっかり、コロッケおいしいナリ。

（鳥取県　青い肉汁君）
☆まあ、なんてエコロジカルなんでしょう！　こいつで給料荒稼ぎですね、クックック。

（埼玉県　よく考えたらアレなネタ大賞君）
☆肩と二の腕と腰が壊滅的に痛くなりそげなゲームの登場だ！　というわけでメーカー自主回収。青春の風を巻き起こして……。

（長野県　マリー@りせちークマファンごめんなさいさん）
☆ペルソナグラスの有用な使い方。ああ、なんと便利なのだろう！

（千葉県　いっそ新ペルソナとして@おまめさん）
☆一子相伝、直伝の技ってわけですか。新作の稼動でジュネスどころでもなかろうに……。

150号分のお色気を

ゲルエロス村

ちりも積もれば山となる。ヱ村総編集とかしたら、えらい事になりそげ。

（愛知県　ですみら君）
☆安定の香澄娘　夏が来るたび、見つめていいよ増刊号を聴きたくなります。

どうにか今年も乗りきることができたような気がするシケギャグ闘劇ですが、どうしても寒気が抜けないというあなたは、今すぐにカラーページの150号記念イラストなどを見ることで暖をとることをオヌヌメします。

↑（鹿児島県　■さん）
☆ロッキューな勢いでまい進して参ります！

↑（長野県　LEG君）
☆おうっ、シケ寒波の残り香が……ッ。

↑（北海道　りじさん）
☆クルクルっとブン回したりはせぬように。

↑（島根県　ダンシングおりん君）
☆絶滅の危機である。

↑（北海道　akaneさん）

↑（北海道　A君）

忍　者くん阿修羅の章 for NESiCA……出ないかな

（神奈川県　PQR君）

A　-Froのマスコットキャラって、■■■■じゃなかったんだ。

（佐賀県　■■君）

音　■行きたかった――。■■もお願いします！

（群馬県　NAGA君）

Shake The アフロヅ

げっつ☆　とても寒気がするので、僕はもうお家に帰ろうかと思いますガクブル。
ケソ　シケ闘を考慮すればやむなし。許可をします！
ちくわ　いやいや、あと10行ぐらい付き合わんかい。
げっつ☆　ちくわさんは容赦なく厳しい人ですね？
ちくわ　確かにカリツォー並みの寒さではあったが、どれか優勝するのかという楽しみもあろうて。
げっつ☆　寒さで身動きもとれないような例えですが。
ケソ　カラーの150号特集で暖をとるといいYO！
げっつ☆　あっ、川柳怪は65ページの欄外にありますので、募集お題と併せてご覧になってくだせえ！
編集ヤエ　シケ闘の弊害ですねえ。マスコットキャラやアフロサミットリポートなど、今後もお楽しみに！
アフロヅ　SNKG（そなかじ）で！

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**10月19日（金）必着！**　募要項は66ページ～67ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

知った気になれるゲーム講座 三周目

連載第29回 **10周年ラブ。**

Written by
トライアングル・サービス 藤野社長

9月20日、藤野社長の最新作「ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ！」が稼働しました。今回はその記念の月に、迎えたもう一つのアニバーサリーについての話題を。藤野社長の会社「トライアングル・サービス」が10周年を迎えたのです。ゲーム開発者としての歩みと、節目にデビューした新作に込めた思いを語ります。

独立して10年！　藤野社長回顧録

『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ！～』いよいよ稼動しました！　皆さん楽しく遊んでいただいていますか？……と言いたいところですが、この原稿を書いているのは稼働前なので、ゲームセンターではどんな様子になっているのか分かりません。なので、その話題は次回以降に。新作の稼動もめでたい話ですが、気が付けば当社、トライアングル・サービスがこの10月で創立10周年を迎えます！　今回はその10周年の話題を。

■開発者になることを決意

毎日ゲームセンター通いをしていた高校生時代。進学か就職か、その先の進路を決めなくてはならないころ、勉強したくないから進学は選びたくないし、働きたくないから就職もしたくない。でも進路は決めなければならない……というころ、当時読んでいたゲーム雑誌の広告で「世界初のゲーム専門学校」の存在を知りました。これはいい。好きなことをとことんやれそうだし、学校ってことは勉強するということ、親に説明するのに耳触りがいいと思いました。そのころのゲームを見ていて、「開発者は良い物を作ろうとしているが、会社って組織は新規のゲームよりも、（売り上げが見込める）既に実績のあるゲームの続編、もしくは人気のあるのジャンルのゲームなどの見通しの良いプロジェクトばかり推進している」、そして「ユーザーをビックリさせるようなゲームを創出する冒険をしなくなっている」と感じていました。そんな具合に、勝手にゲーム業界に危機感を抱いた末、それならば自分でゲーム会社を作ろうかと思い立ち、友達に「俺、ゲーム会社作る！」と宣言。ゲーム業界へ進む意思を固めたのです。今から20年前のことです。

■そして、ゲームを作る仕事に

何やかんやと勉強して、数千人の従業員を抱える大きな会社や、片手で数えられる程の小さなところまで、いくつかのゲーム会社で働いてきて実感したのは「会社を運営するのは大変そうだし、自分の実力も大したことはない」ということ。現実の厳しさに打たれまくって、「自分ではゲーム会社を作るなんて面倒なことはしたくない。だれかがやってくれるなら乗っかりたい。めんどくさそうなことはだれかに押し付けたい」……そう思っていました。ゲーム業界の中心が家庭用ゲームとなり、僕もそういう仕事の中に居ましたが自分の原点であるゲームセンター（業務用）のゲームをいつの日か作ってみたいと、そのチャンスを逃さぬように捕まえるための努力はしていました。そして、巡り巡って業務用のゲームを作る機会を得ました。しかしそのゲームを世に出す前に所属していた会社が無くなってしまうことに。既にアーケード業界は縮小方向の時代に。世の中にはタイミングを逃すと後悔してしまうことがある。このことは身に染みて分かっていました。「この機会を逃したら業務用のゲームを作ることは無いだろう。それは嫌だ」……そこで、覚悟を決めて僕個人でそれまでのことを引き継いで独立することにしたのです。そして、業務用のゲームを作りたい一心で最初のゲーム『XIISTAG』（トゥエルブスタッグ）を開発しました。

その後、ゲームは家庭用に移植されトライアングル・サービスは次の業務用ゲームを作ることなったのですが一つ問題が生じました。独立当初、法人化するほどの資金は無かったので個人事業形態だったのですが、次のゲームを作るには法人対法人の取引が必須だったのです。一瞬、面倒臭いなとも思いましたが、「会社の数だけ社長が居ると思えば大したことはない、こうなったらとことんやってやろうじゃないか」と腹を括って有限会社トライアングル・サービスを設立しました。10年前のことです。

■転機となったあの出来事

会社設立後、初のゲームは『TRIZEAL』（トライジール）。プログラマーとして初めて3Dのゲームを作るにあたって、数学を全く勉強していなかった自分を軽く呪いましたが、それはそれで今となってはいい思い出です。シューティングゲームが2Dから3Dへと発展し、3D時代に沿った王道シューティングを作るべきとの考えで開発しました。結果として売り上げが芳しくなく、会社を辞める流れになりましたが、ただ終わるのは悔しい。せめて何か爪痕を残して去ろうと思い、やけくそ気味で始めたのが『トライアングル・サービスがSOSです！』でした。これは会社の窮状をWEB上でぶっちゃけるといった、かつて無いゲーム会社の活動。いい意味でも悪い意味でも、トライアングル・サービスの知名度が上がった事件です。

SOS以降ゲームセンターやゲーム屋さんでイベントをする機会があり、ゲームの現場に居る人たちと交流する中で「現場に寄り添ったゲームが必要。SOSにケジメを付けるためにもそうするべきだ」といった思いを持つようになり、開発したのが『シューティングラブ。2007 ～ EXZEAL & シューティング技能検定～』でした。5年前のことです。

■そして11年目の決意

『シューティング技能検定』を使用した全国大会を開催し、全国のゲームセンターを訪れ、より多くの現場を見てきました。次に作るゲームはもっと多くの人が参加できて、楽しめるモノにしたい、それはどんなゲームだろうか？　たまたまゲームセンターに来た人やいつもゲームセンターを楽しんでいる人、それに現場の店員さん。いろんな人が居るから面白い。ゲームセンターってそんな場所……その場所にふさわしいゲーム、それが最新作『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ！～』です。

以前は、僕もクリエーターが望むものをとことん作り込むのが正しいといった“開発者至上主義”でしたが、10年続けていると、だれにも望まれていないゲームを作ってもどうしようもないと思うようになりました。僕の中には理想のゲームや自分が目指すところのイメージがずっとあります。『ゲーセンラブ。』はそれとは違います。しかし、トライアングル・サービスを始めたころの僕には、開発どころかイメージすることすらできない上出来のゲームです。コンピューターの進化やゲームを取り巻く環境に沿ってゲームは進化してきました。うまく時代を取り入れたゲームが魅力的に光輝きます。

有限会社トライアングル・サービス、10年を経て出した答えが『ゲーセンラブ。』。10年続けた甲斐がありました。

藤野俊昭プロフィール ゲーム専門学校卒業後いくつかのゲーム会社を渡り歩き、業務用ゲームを製作するために独立。2002年に有限会社トライアングル・サービス設立。代表作は『シューティングラブ。2007』、『トライジール』。最新作「ゲーセンラブ。」は2012年9月より全国のゲーセンで稼働中。篆文字でしたためた自社ゲームタイトルが有名となり「ゲーム業界の莫山先生」の異名も持つ。

道

ウメハラコラム

●今月の質問●

TOPANGAリーグどうでしたか？

（質問者·編集部）

この夏、ニコニコ生放送で配信され、全国の格ゲーファンを虜にした、プレイヤー団体主催によるトッププレイヤーが闘う大会「TOPANGAリーグ」。閉幕した直後の９月某日、ウメハラに大会を振り返ってもらった。

ウメハラ

2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

運の要素に左右されるトーナメント戦とは違い、勝負を重ねるリーグ戦では「今現在、本当に強い」プレイヤーとキャラクターが明らかになる……。

闘い終えて振り返るTOPANGAリーグ

今回は、8月17日～9月16日に開催されていたトッププレイヤーによる『スパⅣ AE』リーグ戦、「TOPANGAリーグ」（Aリーグ／第二期　詳しくは次ページ囲みを参照）にまつわる話題を中心にした対談編。ゲストにTOPANGAリーグで実況を務めた「アール」を迎えて多いに語る。

選ばれた者たちによる頂点を決める闘いを振り返るこれらの言葉の中から、ウメハラの「理想の大会観」が見えてくる。

編集部（以下、編）：今回は先日終了しました「第二期TOPANGAリーグ」について、いろいろお聞きしていきたいと思います。ゲストとして実況を務めたアールさんにもお越しいただいています。

ウメハラ（以下、ウ）&アール（以下、ア）：よろしくお願いします。

ア：まず、今回のTOPANGAリーグを振り返る前に、この大会が始まるまでの『スパⅣ AE』シーンはどうだったか？……ということから話したいんですよ。シーンの背景としては、7月の「EVO2012」が終わった時点で『スパⅣ AE』をやり込んでいたトッププレイヤーたちの中で一段落した感があったんですよ。

編：今回出場したほとんどの選手が、「EVO2012」にも参戦していました。それが終わって、TOPANGAリーグ開催直前はAリーグに出場のプレイヤーが「EVO2012」後も引き続きやり込んでいるのかな？　という思いはありましたね。

ア：そう[illegible]も、[illegible]フタを開けてみて……始まってみたら、前回のTOPANGAリーグよりも、どれも試合のレベルが高かったのです。

編：それはアールさんの視点での評価、ということですか？

ア：いや、自分だけで無く、まわりの評価も含めて、ということですね。そもそも、格ゲーの大会って、「闘劇」や「EVO」などさまざまな大会が違う時期に開催されているものだから、出場するプレイヤーとしてはやり込みのピークをどこに合わせるか難しいものなんです。そんな事情の中で、プレイヤーたちの仕上がり振りには驚きました。

編：最初の大会から一年以上がたち、新たな大会として地位を確立してきたTOPANGAリーグ。ウメハラさんはどういう位置付けの大会だと思っていますか？

ウ：前から言っているように、なるべく運の要素を減らして"今現在"強いプレイヤーとキャラクターを浮き彫りにする大会。もう一つ、良くも悪くも、そのゲームの最先端を見せることができる大会……というところでしょうか。例えば、「EVO」で勝つには、もちろん実力は必要だけど、運の要素も必要になってきます。だから、勝者は決まっても「結局どのキャラが強い、だれが強い」ということについては、見えにくいのです。

編：トーナメント形式ではなく、（一度負けても再び参加できる）ダブルイリミネーション形式でも……ですか？

ウ：うん。ちょっと（こなす試合数が）少ないかな。でも、今回、闘ってみて少し思ったのはTOPANGAリーグの「10試合先取」というのは逆に少し数が多かったかな、とも思いました。これが接戦のゲームならいいんですけど、展開が一方的になると、試合の途中に（結果が明白になって）「分かった分かった」という状態になってしまいますから。まあそういう展開を含めての、TOPANGAリーグ……という見方もあるんですけどね。

編：出場プレイヤーの立場としては参加のしがいがあると？

ウ：そうですね。プレイヤーとしては、参加していて一番面白い大会です。観戦する立場の人からすると、「EVO」の方が緊張感があって面白いと思うかもしれないですが。

編：[illegible]プレイヤーを重視したイベント、といえ[illegible]でしょうか。

ウ：そうかもしれないですね。このリーグ戦というルールだと、「頑張って挑まないと絶対に勝てない」という点がいいのです。一発勝負で決まるようなほかの大会では、運の要素も大きいから「ちょっと頑張る」だけで勝てちゃうときもありますしね。

編：これまでに無い、新しい大会としての立ち位置を確立した、と。

だれよりもやり込んでいるからこそ気付くこと

編：今回の優勝者は「ふ～ど」フェイロン。圧勝でした。

ウ：決勝リーグで「ふ～ど」との試合を経験した5人（「ウメハラ」、「sako」、「ボンちゃん」、「かずのこ」、「うりょ」）。「ふ～ど」は全員に勝っています。彼らは、次にもしTOPANGAリーグに出るならキャラクターを替えるのだろうな、と思いましたね。

ア：分かってしまった、と（笑）。

ウ：TOPANGAリーグの決勝リーグは、Xbox 360版のオフ（オフライン対戦）だったのですけれど、ラグが最も無い環境なんです。オフ対戦でのフェイロンって、オン対戦（オンライン対戦）とは全く違って、相手のほとんどの行動に対応することができるので、相手はまるで「作業」のようにやられてしまう。これが、オン対戦やPS3版、アーケード版だとラグが今回の「オフ対戦でXbox 360版」のときよりもあるので話は変わってくるんですけどね。

編：つまりXbox 360版のオフ対戦でフェイロンという組み合わせが最強、と。

ウ：GODSGARDEN2（オンライン）のときの「マゴ」も結構対応できていたけど（注:当時注目されていなかったフェイロンで優勝という結果）、その時と同じような絶望感を皆感じたんじゃないかな。

編：そこまでですか。

ウ：[illegible]わってる という感じ。全員お手上げって状態は久々に見ました（笑）。この結果は今後の『スパⅣ AE』の[illegible]

「TOPANGAリーグ」について

プレイヤー団体の「TOPANGA」が主催する、リーグ戦による『スパⅣ AE』大会。名だたるのトッププレイヤーたちによる「Aリーグ」と下部の「Bリーグ」の二部門が開催。先日開催された第二期Aリーグの出場選手は「sako」、「ハイタニ」、「うりょ」、「マゴ」、「かずのこ」、「ふ〜ど」、「ウメハラ」、「ももち」、「ボンちゃん」に、Bリーグから昇格した「えいた」、「YHC-餅」、「キャベツ」を加えた12名によって予選ステージ〜本戦ステージが競われた。ファイナル相当の本選ステージの決勝リーグでは、勝ち残った6名によるオフライン10試合先取というルール。すべての試合の模様はニコニコ生放送で有料配信された。

を大きく変えると思いましたね。

編：もちろんこれは対戦をたぶん世界一こなしているだろう、TOPANGAのAリーグに出場する選手だから分かる話であって、我々のような、一介のプレイヤーでは分からないレベルの話ですよね。

ウ：ええ。オフラインだとほかにも、ダルシムやガイルなどの相手に対応して闘うキャラが強くなりますね。強くなるっていうか、これが本来の姿というか。「うりょ」（さくら）戦は、オンラインやアーケード版で闘ったときはもっとキツかったんですけど、今回はさっき言ったようにオフ対戦環境だったので、さくらの跳び込みや春風脚への対応がしっかりできました。

ア：「ふ〜ど」が見せた、ありえない距離での飛び道具をバンバンすり抜けるEX烈空脚もそうですよね。

ウ：ユン戦もその恩恵を受けます。例えば雷撃蹴への対応とか。できなかったハズのことができるようから、相手にとってはまるで新キャラと対戦している気分だったと思うよ。「ふ〜ど」も本人が想定していた以上に動けていたみたいですし。

ア：オフ対戦の大会への認識が変わりますね。

ウ：いや、でも、環境の違いがあそこまで影響があったということに気付いたのは「ふ〜ど」が長期戦をこなしていたからですよ。普通のプレイヤーなら気付かなかったかもしれないですけど、「ふ〜ど、フェイロン、オフライン」の組み合わせがホントにやばかった（笑）。

ア：「うりょ」対「ボンちゃん」戦での、まさかの0対10も、その影響アリですかね。

ウ：普段のオンライン対戦やアーケードなら「ボン」（「ボンちゃん」）はあんなに勝てないよ。「うりょ」と「かずのこ」も、キャラ的に今回のオフ対戦がきつかったのかもしれないですね。

編：次回、第三期があったなら？

ウ：同じルールならば、次はリュウでは参加できないかもしれないですね。

編：キャラ替えをして挑む、ということ？

ウ：そうしないと、今回と同じ結果になる可能性が高いと思いますから。これは人読みでどうこうなるレベルではないんです。対戦がこれだけ煮詰まった（成熟した）情勢で10試合先取というルールなら、結果は変わらない気がします。もちろんリュウでなんとかなりそうならリュウで出ると思いますが。

編：ほかの参加プレイヤーも同じような思いなのでは？

ウ：「sako」さんも次回はいぶきじゃないかも・・・とか言ってましたしね

編：ほかのキャラクターだと、選択肢は……？

ウ：フェイロン以外の強いキャラとなると、アドンやキャミィという選択になってしまうんでしょうけど、俺ならゴウキかなー。

編：今後もTOPANGAリーグが『スパⅣ AE』で行われるとするならば、ルール面での変更はありそうですね

ウ：そうですね。この、イベントは続いていってほしいので、ルールを含めてちゃんと調整、維持はしてほしいですね。

トッププレイヤーたちの「闘う理由」

ア：俺はTOPANGAリーグの特長として、賞金面などのリターンは大きいけど、同時にリスクも大きい大会だと思ってます。

編：リスクというと？

ア：参加プレイヤーの「完全格付け」ですね。順位が明確に出るという点で、負けた側のプレイヤーのプライドをへし折るし、ニコニコ生放送という場でみんなが見てる前で対戦して分からされる。これは、頑張ってきた人ほどつらいことなのではないかと。

ウ：俺は、一発勝負の、頑張ってきたのに（初戦で負けて）3分で終わるという闘いの方がきついと思いますよ。

編：リーグよりも、トーナメントの一発勝負の大会の方が、ですか？

ウ：そう。いろいろとごまかしも効くけど、頑張ってきたのに「運」で決まって3分で帰る可能性がある思うと、最初から頑張ろうって気になれない。仕方が無さ過ぎる。

ア：だから、あの場に立つこと自体がすごい覚悟が必要で、つらいことも、観戦している人に知ってほしいかなと思います。

ウ：確かに。これはプロゲーマーなら耐えるべきことだと思うんです。しかし、そうじゃない人には確かに酷ですね。

ア：長い時間、プレッシャーが掛かるわけですから。

ウ：まあ、その見返りの一つが賞金なんですけどね。

ア：勝ったときは賞金以上の見返りはありますよね。「ホントにコイツは強い！」っての証明になるし。

編：TOPANGAのAリーグに出場する選手、すなわち"Aリーガー"も新しいブランドというか、称号みたいなものになってますね。

ウ：確かに確かに。実際、AリーグとBリーグの差は大きく開いているし、Bリーグの上位がAリーグの下位と考えると、あれだけ層の厚い、成熟したゲームでAリーグに居ることがどれだけ価値があることか、分ってもらえると思いますが。

編：さて、気付けば随分時間が経ってしまいそろそろお開きという感じですが……今回はアールさんとともに開幕したばかりのTOPANGAリーグを題材にたっぷり語っていただきました。

ウ：じつは、今回は優勝者の「ふ〜ど」を招いて、TOPANGAリーグと、今二人がプレイをしている『ガンスリンガー ストラトス』の話をしようと思ったんですけど、残念ながら都合が合わなくて。

編：・・・ということは次回は？

ウ：ええ。「ふ〜ど」と『ガンスリ』を語る予定です。

編：楽しみです！

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catzステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！

悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

※採用から記念品の発送まで時間が掛かる場合があります。あらかじめご了承ください。

［Mad Catz メッセンジャーバッグ］

［Mad Catz キーチェーン］

ついにこの世界線にも戒厳令が発令！ さしものボンクラダップセも竹やりを買いに走るかと思いきや、近所のステーキ店の500円ランチに群がる安定感、これぞ公道最速理論！（ﾄﾞﾔｯ。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ　我の地元にも思いっ切りローカルなまんぜうがあることを知る。長引く猛暑の折、若大将は連日大変だなあと、いらぬ世話を焼く次第。

ケソ　最近ジュレットの町でいつも"けそ"というプレイヤーとすれ違うんですけど、彼が「おいダップセ！」と不当な扱いを受けていないか不安。

タキヨス　猛者通信担当編集。際限無く繰り広げられる経費削減を前にして、任天堂のモンハソ攻勢の前にノズブレイジングトルネード状態。

FISH ON : 01

徹底討論！ Xラウンダーとは何だったのか

The First Blood.

まさ　昨今の魔瘴の影響はとどまることを知らず、ついに我らがソウルズブッケル、ファミ通Xbox 360000も月刊誌から刊行形態が変わってしまったさね。

ケソ　古くはファミ通DC時代からけっぱってきたのに、なんとも残念ですよね。

まさ　しかし、月刊誌最終号の至るところに男坂ネタが散りばめられていたのはいかがなものか。

ケソ　昇り過ぎィ！

まさ　ぱっと見、数えただけで四カ所以上あったさね。意に沿わぬ中断を強いられたときに昇りたくなる気持ちは分からんでもないが、こうホイホイ昇っていては、全力坂並にありがたみが薄いさね。

タキヨス　ま、俺たちはまだしばらく昇らないように頑張りたいけどな。

まさ　そうだぞ。ケソは以前にジャンメストのときの「新声社大爆破」という前科（『対戦ホットギミック3』を参照のこと）があるからな。気を付けたまいよ。

まさ　い、いや、男坂ネタはマセルが振ったんじゃないですかーッ！

タキヨス　それは置いといて、今回の猛者のネタはどうするよ？

まさ　ムス。それだがね、先日、男気セレクションで知られるテレ東映画編成部が繰り出してきた「午後のロードショー」で、夏休み特集と銘打ってランボー三部作をやっておったのだよ。1、2、3の連続放送な。

タキヨス　ランボーって、あのスタローンのやつか。つか、この前までSEGAにもガンシューが置いてあった気がするな。

まさ　ケソも一緒に観ていて、そのとき話していたのだが、ランベルはゲーム業界におもくそ影響を与えまくっているゴールデンタワー、いわゆる影響力金字塔ではないかハイパン！（早口かつ右手で膝をたたきながら）と思った次第であるさなあ。

タキヨス　そうだなあ、ランボーが無ければ生まれていなかったゲームはたくさんありそうだな。

ケソ　特にアーケードゲーム業界はごっつい影響受けてまっせ！

まさ　そこで今回は、ジョン・ランボーがアーケードゲーム業界に与えた影響を検証し、来るべきエクソダスに備えることとする。

タキヨス　エクソダスはともかくとして、今月はランボーネタで行くってことだな。まぁムックで忙しいし取材もキチーからOKとしよう。

FISH ON : 02

B突の罠！ 焦土作戦の夜明け

It's a Long Road.

まさ　ランボーリスペクト一番手として唸りを上げるべき存在といえば、やはり『怒』シリーズのラルフと思うのだがどうか。

ケソ　『怒号層圏』や『怒Ⅲ』のときの「ジョン度（ランボーシンクロ学術単位）」は90ジョン、といったところでしょうかね。

タキヨス　つか上半身マッチョで重火器持って鉢巻巻いてりゃ、実に分かりやすいランボーの記号になっているからな。

ケソ　『KOFマキシマムインパクト』のアナザーコスチュームは、95ジョンくらいありましたよね。

まさ　熱い斗魂とゲリラ戦術の素質を先天的に併せ持つ最強の闘士（解説より）で知られる『魂斗羅』の2P、ランス・ビーン選手も85ジョンくらいは行ってるな。

タキヨス　居たねえ、そんなのも。

まさ　ちなみにランスは、PS2版の『真・魂斗羅』では、エイリアンの力を自らに移植し、敵ボスとなっておなじみ1Pであるところのビル・ライザーの前に立ちはだかるのだ。

タキヨス　なんだその超展開は。いつの間にそんなストーリーになってたんだよ。

まさ　まあ、『真・魂斗羅』はビルが人類の2割をブチ殺していたりエイリアン戦争が仕組まれた事件であったり巨大シーマンが攻めてきたりといろいろだが、未プレイの方は一度遊んでみるといいだろう。

タキヨス　コナミといえば、『餓流禍』もかなりジョン度が高いだろ。

ケソ　ダップセ的には99ジョンくらいあげてもいい程度には、スタ魂入ってましたね。僕は好きだったのに、近所のゲセからは早々に怒りの脱出を決めてしまい残念でしたよ。

まさ　そういえば、ランボーと同じくらいにアーケードで散見されたのは、『コマンデゥ』でアーノルド・シュワルツェネッガーが演じたジョン・メイトリクスだな。

タキヨス　「あれはウソだ」のアレか。こっちも名前はジョンだったかよ。たまげたなあ。

ケソ　さっき話していた『魂斗羅』のビルはメイトリクスの支配下選手だし、『クルードバステル』や『ロストワールド』の名無しの超戦士もふいんき似てますしね。

タキヨス　アーケードでの影響度は東のメイトリクス、西のランボーといったところだな。

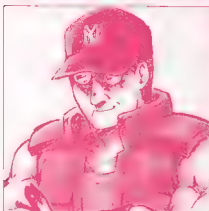
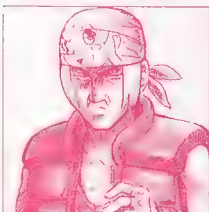
FISH ON : 03

重力アイカミング ゲッチュー

Peace In Our Life.

ケソ　よく考えると、「兵士が一人で敵陣に乗り込んでいく系」の話そのものが、既にランボーの影響下にあるといっていいのでは説。

まさ　『ミッドナイトレジスタンス』や『ヘビーバレル』、『ブラッディウルフ』なども、そこはかとなくジョン度を感じさせるな……つーか、全部デコであるからして、デコという会社そのものが、既に70ジョンくらいあるんじゃないか。

ケソ　タイトーの『オペレーションウ

「男坂」といえばコレ。作者が「これを描くために漫画家になった」とまで言い切ったか、いろいろあって途中で連載終了そしてこの諦念……。みんなも果てしなく長いアーケードゲーム坂を登り続けようZE！

ダップセ特選! ジョン・ランボー影響度ランキグン

ランキングといいながら順位の付いていない、ランボー影響度の高いゲム一覧でおます。

作品名(メーカー)	コメント
怒シリーズ(SNKプレイモア)	90ジョン。言わずと知れたラルフ・ジョーンズの愛と戦いの物語。KOFシリーズに移ってからはジョン度が少々低下。
魂斗羅(コナミ)	85ジョン。シリーズが続くにつれ、戦う敵もメンバーも戦闘方法も時空を超越していったのは、ダイナミックプロの香りを感じる。
餓流禍(コナミ)	圧倒的シンクロ度を誇る99ジョン。そのゲーム性は忍耐力が要求されるものの、曲は妙に勢いかあっていい。
ミッドナイトレジスタンス(デコ)	65ジョン度。主人公たちは、マッチョ重火器にに鉢巻姿、というジョンファッションに忠実な出で立ちな部分に好感が持てる
ならず者戦闘部隊 ブラッディウルフ(デコ)	プレイヤーたちの外見はあんまり似てないので50ジョン。しかし、トラウトマン大佐っぽい司令官は出るよ。「ワカッタラ　サッサト　イケ!」
オペレーションウルフ(タイトー)	20ジョン。いつも人質救出に行かされるランボーの気持ちも分かってあげて下さいよ二つで十分ですよ(ブレラン)。
メタルスラッグ(SNKプレイモア)	ジョン度は5くらい。しかし、マルコたちのライバル「オニール軍曹」は、「ランボー 3」で出てきた拷問官そっくりだった。
ゲイングランド(セガ)	3ジョン。ポスターにはスタローンそっくりの方が描かれているのですが、ゲーム中ではキャラが非常に小さいので、だれなのか分かんねっす。
ショックトルーパーズ(ザウルス)	10ジョン。ジャングルや渓流、荒地など、ランボー気分が味わえるステージ構成。続編ともにゲームとしてもオモロ。
阿修羅(セガ)	82ジョン。アケディではないがダップセ的に外せないセガマークⅢ用タイトル。海外では『ランボー 2』名義で発売されティール。阿修羅原はたぶん関係無い。

ルフ』シリーズは、どっちかといえばコマンドー系ですかね。

まさ　シュワルツェネッガー系のゲームは、どちらかといえば重火器オンリー。スタローン系は弓矢や鉄拳など、肉体を駆使した戦い方……というイメージがあるな。

ケソ　『怒号層圏』も敵弾を跳ね返せる剣をブン回してましたからね。結局最後に頼るのは肉弾戦、というのがジョン度高くていいんじゃないでしょうかね。

タキョス　スタローンで思い出したんだが「オーバーザトップ」っつーアームレスリングの映画があったろ。

ケソ　あったねえ。ポスターには大疾走するデコトラ軍団が描かれてて「お、カーアクションものか?」と期待してたら腕相撲大会だったという懐かC思い出。

タキョス　ジャレコが出していた腕相撲ゲームの『アームチャンプ』や、初代『餓狼伝説』の腕相撲ボーナスステージなんかも、スタローンの影響じゃねえのかな?

まさ　テクニック云々よりも筋力がすべてを決める、という肉体言語で勝負を仕掛けてくるという点では、それらのゲムも十分ジョン度が高いといえるだろうな。

タキョス　ジョン度=脳筋度の可能性もあるってことか。

まさ　アクションゲームではランボーの影響はそこかしこに見えるが、実は格闘ゲームだとラルフ以外はさほど影響を与えておらぬ気がするな。

タキョス　武器をフル使用してこそのランボーだからな。徒手空拳でやり合う格闘ゲームでは、性能を活かせないんじゃねえの?

ケソ　ちなみにFPSとかでは、ダメージを気にせずに重火器を抱えたままゴリ押しするプレイスタイルを"ランボースタイル"と呼ぶみたいですね。

まさ　"撃って避ける"というのがゲームプレイの根幹にあるはずなのだが、ジョンにはその摂理も通用し、ネウといったところか。

ケソ　おっとろしいなあ。

FISH ON : 04

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

タキョス　思ったんだが、ワンマンアーミーが大活躍する戦争アクション映画って、たぶんランボーがその先がけだよな。

まさ　単身敵陣に乗り込んで爆破爆破アンド爆破の限りを尽くす無双映画は、ゲームの題材としても親和性が高いのであろうな。

ケソ　ランボーが生まれる以前の戦争モノといえば、チームや軍で歩調を合わせて戦況を覆す……的な映画ばかりでしたからね。そんなところに、一機で戦況を打開できるSRX的物珍しさもあって映画もヒットしたのでしょうな。まぁ、よくよく探したらランボー以前にも存在したのかもしれませんが。

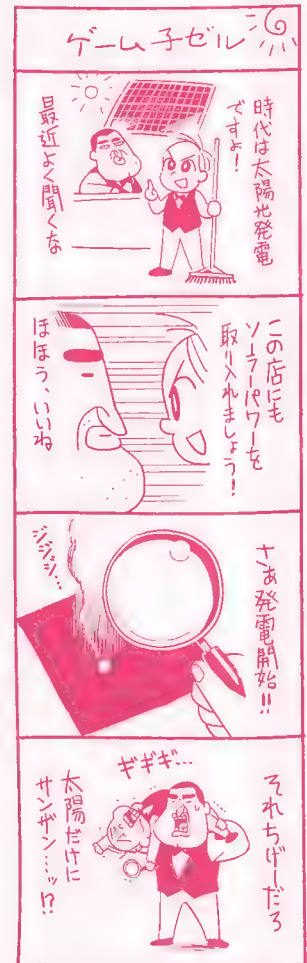
タキョス　一見、リアルな戦争アクションものを装いつつも、やってることは単純に俺TUEEEEEEE系ファンタジーだからなあ。

まさ　ともあれ、『ランボー』はこの前の4で終わりと思いきや、まだ続編が作られていくらしいからな。これからも、アーケード業界にジョン度の高いキャラクターやネタを供給し続けてくれるだろう。

ケソ　そういやさっき、『怒号層圏』の剣の話題が出ましたけど、あの剣って名前あったんですかね?

タキョス　そりゃお前、怒号層剣でいいんじゃねーのか。

ケソ　……アチャー。

～つづく～

真・養分編集便り

ハ～イ、ブラザー(福本ネタ)妖怪もしもしゲーおじさんだよ! つか聞いて聞いて。もしもしNBAゲームで、OB選手をスーパースター(レアリティ)にするのズルくない? そんなの回しちゃうじゃないのガチャをおおおおぉ!! あとトバンガリークで「ふ～ど」君が優勝したみたいね。マジあの小僧は勝つことしか考えてねーな。逆祝勝会やるぞコラ!? そして次回、猛者通信150周年(違)だヨぉおお! ボーボー、ボッボー(土鳩)。

猛者っ子通信

ジ☆ダップセにやってほしい企画や、やら

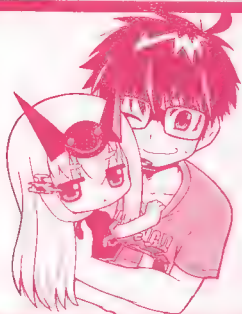
所氏名もお忘れなく。採用された素いよべネットには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先

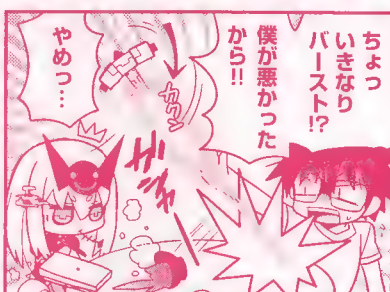
代田区三番町6-1

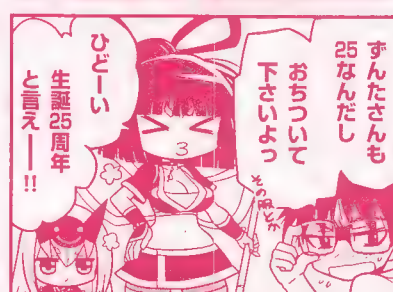
◎もしくは電子メールにて

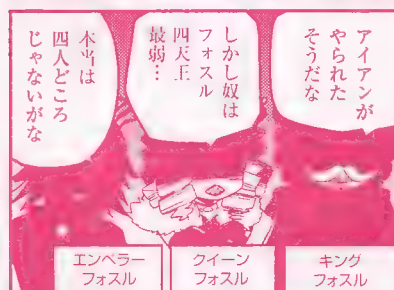
afro2009@arcadiamagazine.com

まさかの擬人化『ダライアス』!? スペシャル読み切りまんが

バーストさん

[ボディソニック]
元祖『ダライアス』で当時のゲーマーを驚がくさせた筐体振動システム。重低音とともに身体がふるえるるるるる……!!

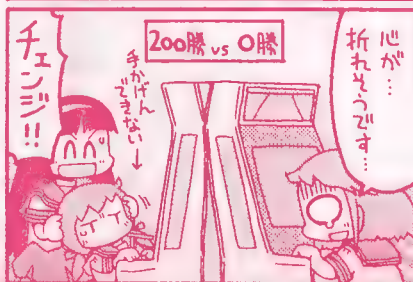
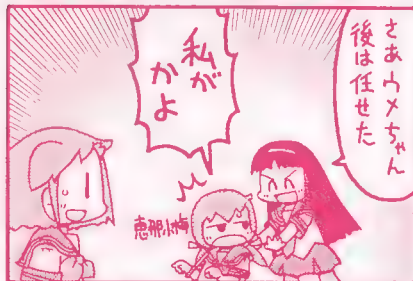
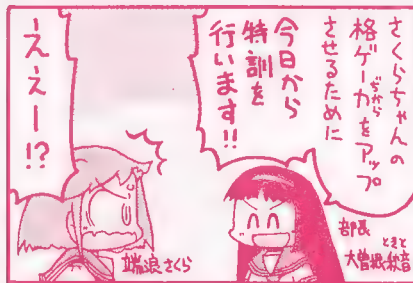
却下!

[バースト]
『ダライアスバースト』シリーズにおいて放てる強力な攻撃。緊急回避や設置など用途、目的はさまざま。

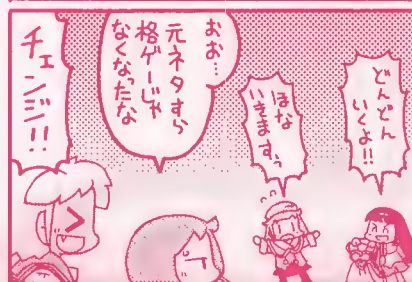
ずんたさん

[ZUNTATA]
タイトーのサウンド開発部門の総称。1987年『TAITO GAME MUSIC Vol.2 ダライアス』(アルファレコード)にて発足。

藤丸あお先生からのコメント

格芸部が今日も行く! うれしはずかし格闘ゲーム物語!!

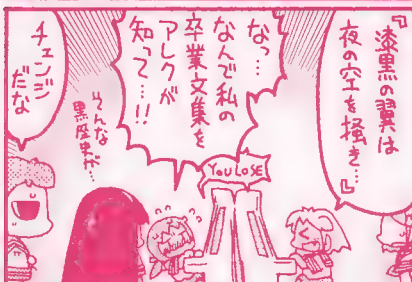
かくげい・ぶ!

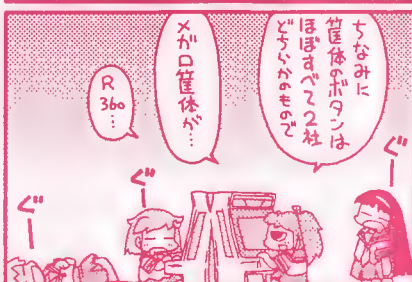
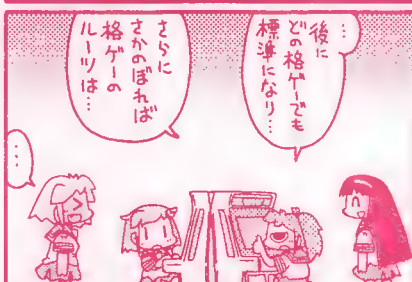
Cカードに乙女の秘密?

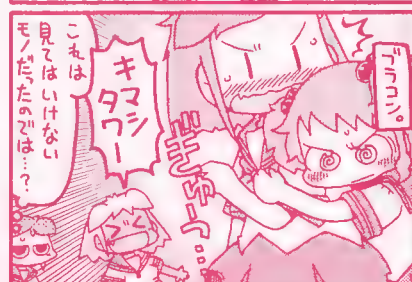
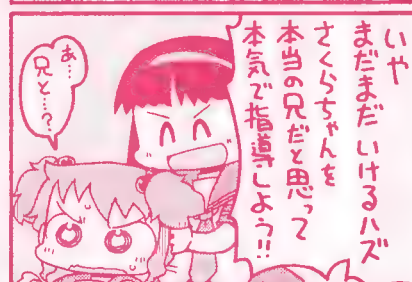
特訓!

［200勝0敗］
かつて某担当が『BBCSII』で攻略ライターのJOKERに挑んだところ、アラクネで80連勝されたことがあったという……

形

［ほないきますぅ］
『エスプレイド』の美作いろりは誕生するさい、難産に命の危険を感じ、母体を破壊して産まれたというハード設定。

Ika Plofile

小学時代の

[中二病ネーミング]
「闇の〜」、「漆黒の〜」、「影の〜」など、妙に暗い二つ名を自分につけたがる傾向にある。

質問に答える

[キャンセル技]
『ストII』の開発者はキャンセル技について、意図したものでは無かったが、稼働前にその存在を認識していたらしい。

キマシの塔

[ブラコン]
絹ちゃんはお兄ちゃんのために格芸部に入部したのです。

次号、すごいことが起きるかも……?

格芸部掲示板 皆様ありがとう! 今月のお便り紹介コーナー……!!

今月もたくさんのお便りありがとう!

・新キャラの絹ちゃんは不器用そうな子ですね。
（奈良県／サトウさん）

・中津川絹が真面目な少女ですごくカッコ良いです。
（静岡県／正義の翼さん）

・絹ちゃんもかわいいです。（格闘ゲーマーの）お兄ちゃんも見てみたいです（笑）。
（神奈川県／礼茉都ゆっくさん）

・絹のような妹がいてほしかったです……。
（石川県／二代目SB1号さん）

・脱力系の面白さがいい。
（茨城県／妖怪出魂さん）

・今後どのような展開になるのか予想もつかないが、面白かった。
（東京都／のらきちさん）

やはり新キャラクターの絹ちゃんへのお便りが殺到しました!! まさかの主役交代もある……?

そして根強いファンを持つ彼女にもお便りが!!

・アレクがかわいい!!
（新潟県 Kさん）

さらに先月号に引き続き、今月もあのキャラクターへのおハガキもありました!!

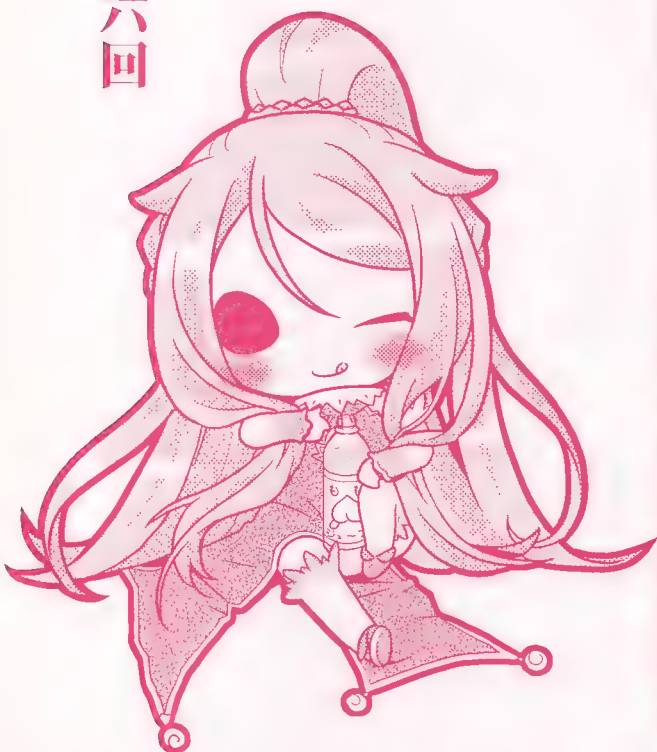
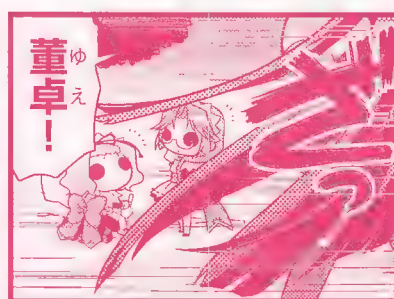
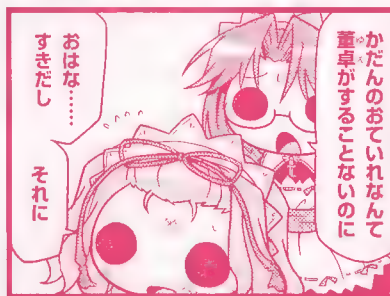
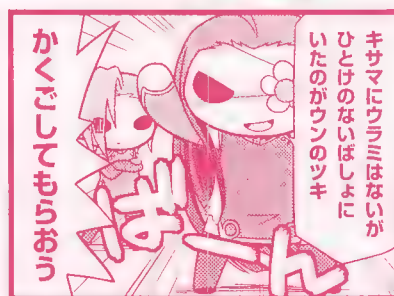
・ねお&ぢお子に笑ってしまった。特に「イキイキ」で。
（大阪府 赤冬歩さん）

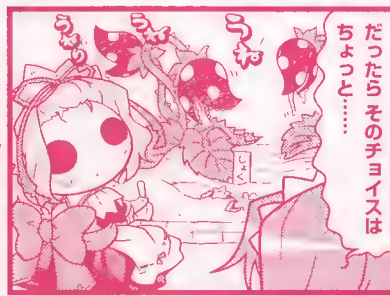
メインキャラクタを差し置いてリアクションを貰うとは、ぢお子、恐ろしい子……!!

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡**http://ikapani.blog55.fc2.com/**

みんな元気に!!　ハートフル恋姫コメディまんが

恋姫☆ようちえん

董卓金闕を焚いて
凶を行ない
孫堅玉璽を匿して
約に背く
——「演義」第六回

じゃーん

おはな

【恋姫の董卓】
真名は月（ゆえ）。一刀のメイドとなるエピソードも。

【三国志の董卓】
中国では董卓＝暴君、と慣用句扱いされるほどの悪逆非道。死後、腹に立てられたロウソクは脂で数日燃え続けたという。

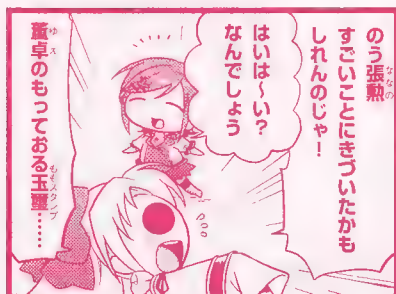
幸宮チノ

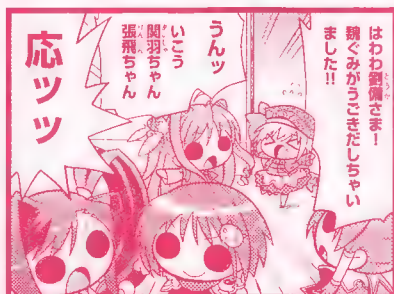
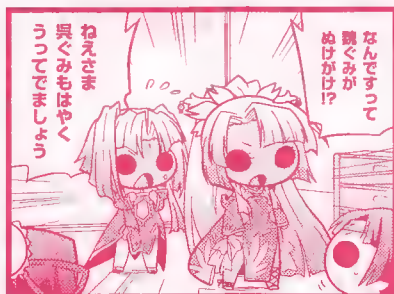
幸宮チノ　Profile

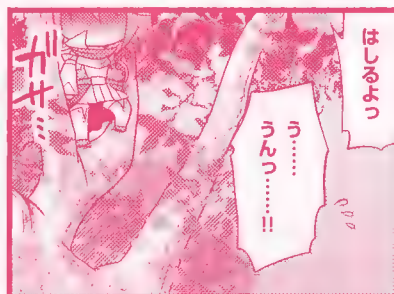
さながら屋久杉の年輪のごとく引きこもりニート道を重ね続けるエッセイ＆ギャグ漫画家。自他ともに認める御女の子スキー＆西武ファン。代表作『ドラゴンクエスト天空物語』、『オタ婚。』ほか多数。

頭上から見守る謎の影、はたしてその正体は!?

たくらみ

のう張勲 すごいことにきづいたかもしれんのじゃ!
はいは～い? なんでしょう
董卓のもっておる玉璽……

【恋姫の袁術】
主にはちみつ水が大好きな人。

うごきだす はぐるま

【見守りましょう】
民事不介入でございます。

きずな

【つづく!】
今度こそ、今度こそ最強ようちえんじ、登場か!?

よくわかる三国史

玉璽のゆくえ

玉璽とは始皇帝から中国の皇帝が代々受け継いできた伝国璽を指す。この伝国璽、さまざまな民族が支配した中国の皇帝たちに重要なアイテムとして捉えられており、紛失、再造の形跡はあるものの、権力の象徴として変わらず受け継がれていた。

「演義」序盤で孫堅は董卓が廃都した洛陽の井戸の中からこの玉璽を得てから、中盤までにいたる重要なキーアイテムとして物語を彩っていく。孫堅は袁紹の後ろ盾を得た劉表から玉璽を守り、後に跡を継いだ孫策が兵と引き換えに袁術に引き渡す。これが袁術の皇帝僭称の契機となる。

その後、曹操が手にして一件落着となるが、「演義」後半になって劉備が畑の中から見つけた、諸葛亮いわく本物の玉璽を手にすることになる。劉備とその配下が皇帝の資質を改めて見定めるこのエピソードだが、あまりにも取って付けた展開のためか数々の「三国志」ファンの間ではあまり人気が無い。

玉璽か持つ権威にもっともほん弄されたのが袁術。手にした後、世界史の中でもまれに見る皇帝僭称を実行する愚君主っぷりを遺憾なく発揮することになる。「恋☆ちえん」ではどうなる!?

▶アルカディアブログにて連載中のWEB「恋☆ちえん」もよろしく!

アーケードサウンド調音団

Text:げっつ☆先生

アーケードゲームのサウンド情報をお届けしている当コーナー。今月は『P4U』のメインコンポーザー、喜多條敦志氏にインタビュー！　ドライブ感いっぱいのギターロックサウンドはどのようにして生まれたのか。そして、それらを生み出すサウンドチームとは。

PROFILE

株式会社インデックス　サウンドクリエイティブチーム所属のコンポーザー。ゲーム内で使用される音楽やアレンジアルバムの楽曲制作、効果音やボイスの編集など、音にかかわる全般で活躍。代表作に『東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚』、『HOSPITAL. 6人の医師』など。

『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』オリジナル・サウンドトラック　リリース!

インデックス　サウンドコンポーザー
喜多條 敦志氏

『P4』サウンド×格闘ゲーム サウンドメイクのヒミツ

『P4U』サウンドは こうして生まれた！

――『P4U』では数多くの楽曲を手掛けられています。まずはその経緯をお聞かせください。
喜多條　以前より弊社サウンドチームの目黒（※1）が、「全部自分がやっていたのでは下が育たない」と言っていたこともあり、今回は自分が多くの曲を作曲する機会に恵まれました。ですが、ペルソナシリーズということで、目黒が全曲担当していると思っている方も多いようです。今回、自分が手掛けた楽曲はオリジナルの『ペルソナ4』サウンドを意識して作った部分もあったので、そういった意味では成功かもしれませんね（笑）。骨太な8ビートに目黒のギターが入ってくるといった曲が多かったので、それに近いようなイメージですね。
――目黒さんのエッセンスを引き継いだのですね。
喜多條　あまりやりすぎると、「俺っぽい！」と怒られるんですけど（笑）。
――対戦格闘という点で、特に意識したことは？
喜多條　ディレクターの和田からは『ペルソナ4』のイメージでといわれていたので、特別に意識した点はありませんでした。ですが、ゲームのリズムに合わせて少し速めのテンポで作っていたり、サビが早く来る展開にしたり、イントロだけでもプレイヤーの心をつかめるようなフレーズにしたり、といったことは考えました。
――キャラクター別のテーマではバラエティに富んでいますね。イメージを音で肉付けしていく過程はどのようなものだったのですか？
喜多條　これは悩んだ点でもあります。それぞれのキャラがとても個性的ですから。自分の曲の作り方になってくるのですが、1フレーズだけでいいので取っ掛かりのフックとなるものさえできれば、後はすんなりと進むのですよ。ですので、そのフックとなる部分がそのキャラに合っているかどうか。例えば千枝だったらイントロのカワイイ音、雪子だったらサビで流れる和風のメロディ、クマだったらイントロのベース（※2）。そこさえ出来ればイメージが固まってきます。本当に一つのフレーズだけでも出てくればいいんです。目黒の作り方だと、まず頭の中に完成型を作るらしいのですが、自分の場合だとそうではなく、完成型は作っている内に浮かび上がってくる感じなんです。
――一つのフレーズが思いついた時点で、ジャンルや曲調も決まっている？
喜多條　そうですね、そこでもう決まります。クマなんかは特に表情が多彩で技も面白いものが多かったりするので、ビッグバンド風のジャズにしたら賑やかになっていいかな、といった感じですね。
――音の一つひとつのパーツがとてもキャッチーという印象でしたが、納得です。
喜多條　ありがとうございます（笑）。

ギターフリーク多し？ インデックスサウンドチーム

――ゲーム音楽では意外と少ないストレートな8ビートロックは、『P4』シリーズということで狙っていたのですか？
喜多條　そうですね。ほかにも、16ビートの軽いイメージよりは、どっしりとした8ビートの方が今回のイメージには合うと考えたこともあります。
――ベタベタなブルーノート（※3）の入ったリフが入ったりと、70年代ロックのテイストもあります。
喜多條　確かにベタベタですよね（笑）。そのあたりは狙ったというより、自然と出てきた感じです。
――ギターサウンドの作り方は、目黒さんから受け継いだものなのですか？
喜多條　尊敬しているコンポーザーですから、やはり影響を受けている部分はあると思います。それを自分なりに昇華して出していきたいですね。ほかに小西というサウンドスタッフもギターを弾けるので、参考にしています。
――ギターは全曲、生録りですか？
喜多條　今回はすべてそうです。打ち込みではなく、生のギターが入った方が、人間味が出ますよね。目黒の曲もそうなのですが、アトラスサウンドには良い意味で人間くさい部分があって、それが特徴なのかとも思っています。
――もしかして、インデックスのサウンドチームは、ギターフリークの集まりとか？
喜多條　ギターを主に使っているのは、自分を含めて、目黒と小西の三人ですね。ある日会社へ来たら、小西がとても高価なギターを買ってたことがありましたよ。買う気は無かったんだけど、店で弾いてみたら良かったんで買ってきたんだ、って（笑）。

目黒は自分の気に入った物をずっと使い続けている感じですね。
——今回のアルバムで、ご自身の思い入れが深い曲があればお教えください。
喜多條　アーケード版では流れてはいないのですが、エンディングの"NOW I KNOW"という曲ですね。エンディングを担当させてもらったということもありますし、平田志穂子さんの歌唱もすばらしく、曲のステージをいくつも上げていただいた感じで、自分でもとても気に入っている曲です。インスト曲だったら……クマですかね（笑）。あまり格闘ゲームっぽくはないと思うのですが、個人的にはクマの雰囲気に合ったかなと思っています。目黒の曲だと真田のテーマ（※4）がすごく好きです。かっこいい、乾いた泣きのギターで、メロディが本当に目黒節なんですよ。あんな音が出せたらいいなあと思いながら聴いています（笑）。
——サントラ1曲目の"Best Friends"。川村ゆみさんのボーカルはペルソナファンにはおなじみですね。
喜多條　この曲は目黒が、もともとインスト曲として作っていました。サントラでは3曲目に入っているものですね。ところが途中でディレクターから、歌を入れたいという話がきて急遽ボーカル曲になったのです。川村さんからは、歌メロの曲じゃないよねといわれたらしいですが（笑）。それでも合わせられてしまうのだから、川村さんはすごいですよね。『P4U』を象徴している曲だと思います。
——アーケード版のオープニング曲である"The Ultimate"も、本作を象徴しているようなギターチューンですよね。
喜多條　結構悩みましたね。最初に作ったものがイメージが違うと言われてしまいまして。オープニングのアニメーションに合わせて作って、それを格闘ゲームのテーマ的な感じにしていきました。
——一方、おっ、と思ったのはアイギスのテーマ"Heartful Cry -in Mayonaka Arena-"。同じギターサウンドでもほかの曲のロックっぽさとはちょっと毛色が違いますね。
喜多條　これは『ペルソナ3フェス』からのアレンジ曲なんです。人気のある曲ですし、アイギスが主人公のゲームだったということもあって、自分の中でテーマ曲のイメージがすごくありました。実は入社した当時、目黒がこの曲を作っていたときに聴こえた音にとても衝撃を受けたんですよ。まさかアレンジを担当する日が来るなんて、思ってもみませんでした（笑）。

喜多條サウンドのバックグラウンドとは

——『P4U』のサウンドを好きになった方へオススメしたい、喜多條さんが影響を受けたアーティストなどはいらっしゃいますか？
喜多條　僕はもともとキーボードから作曲を始めた人間なので、あまりギターは得意でないのですが（笑）。バックグラウンドというとほかのギター奏者と比べると浅いとは思うのですが、今回についていえばやはりディープパープルなどの70年代ハードロックが近いのかもしれませんね。ギターということを除けば、TMネットワークのアルバムなどが自分自身のバックグラウンドにはなっていると思います。それらの、今まで自分が培ってきた物を『P4U』として出したらこうなった、といった感じがしますね（笑）。
——ペルソナシリーズのサウンドを手掛けられるということで、プレッシャーはあったのでは？
喜多條　ありました。ペルソナシリーズは目黒の個性が強く出ていて、その個性の中に自分の色を入れていくのが大変でした。目黒っぽくならないように、かといってまるで違うものになってしまうとペルソナではなくなってしまう。自分の個性とは何だろうって、すごく悩みました（笑）。
——最後に、『P4U』、ペルソナシリーズのファンの方へメッセージを。
喜多條　今回はこれまでに機会のなかった格闘ゲームということで、会社にとっても自分にとっても新しい可能性を感じることができました。今後も皆様をあっと驚かせていけるように、サウンド面で貢献していければと思います。

CHECK MORE!

『P4U』サウンドの要 使用ギターに注目!

喜多條さんの使用しているギターを今回、特別に見せていただいた。愛機はホールリードスミスのスタンダード24というモデル。所有しているギターはこれ一つとのことで、『P4U』の曲で喜多條さんが弾いたフレーズは、すべてこのギターによるサウンドという。定番のストラトキャスター風シェイプに2ハムPUを搭載。ボディの材質はマホガニー。一般的なエレクトリックギターではボディに使われることが稀な素材。しかし、このボディから鳴る音は意外とパワフル。ソロパフォーマンス性を意識した肉厚の薄いネックは非常に弾きやすいとのことだ。

このギターから奏でられた音は、アンプシミュレーター「Line 6のpodシリーズを使用とのこと」を通じてPCに取り込まれる。ナチュラルフィニッシュによる漆黒のボディがクール!

Note

（※1）目黒将司氏。1996年アトラス入社。ペルソナシリーズはもとより、真・女神転生、デビルサマナーなど、インデックス（アトラス）の主要RPGシリーズの楽曲を多く手掛けるチーフコンポーザー。
（※2）千枝の曲＝"Like The Dragon"（トラック8）、雪子の曲＝"Princess Amagi-ya"（トラック9）、クマの曲＝"Kuma Kuma Curcus!"（トラック11）。
（※3）もともとはブルース音楽に由来する、半音階のこと。ジャズや、ロックにも多様されていて、いわゆる「ブルージー」な感覚を与える大切なポイントとなっている。
（※4）真田の曲＝"The Junes Hero"（トラック7）。今回収録の喜多條氏との曲とは違う、クロスオーバー的アプローチによる16ビートのリズムとテクニカルなギターサウンドが印象的。

Information

『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』 オリジナル・サウンドトラック

発売中／価格：2,940円（税込）／発売元：アニプレックス／仕様：CD1枚

家庭用版も発売された『P4U』の、アーケード版では未使用となる楽曲も収録されたサウンドトラック。喜多條敦志、目黒将司両氏が手掛ける最新のペルソナサウンド、全23曲を収録。

目黒将司氏&喜多條敦志氏の『P4』サウンドワールド

まだまだ広がり続ける『P4』ワールド。『P4U』でペルソナサウンドに興味を持ったという方は、これらのアルバムに耳を傾け、さらなる『P4』サウンドワールドを堪能してみてはいかがだろうか。

『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』 オリジナル・サウンドトラック

PS Vita版『ペルソナ4　ザ・ゴールデン』新録曲を完全収録した全15曲。

発売中／価格：1,995円（税込）／発売元：アニプレックス／仕様：CD1枚

ネバー・モア ー「ペルソナ4」輪廻転生ー

数多くの人気楽曲を抱える『ペルソナ4』のアレンジアルバム。全12曲を新録。

発売中／価格：3,045円（税込）／発売元：アニプレックス／仕様：CD1枚

検証・武器データ!

10月8日イベント開催決定!　その名も……
第一回ストラトスパーティ-天空祭-

来たる10月8日（月・祝）の夜20時から、『ガンスリンガー ストラトス』初の公式イベントがニコニコ生放送で配信決定！　その名も「第一回ストラトスパーティ！-天空祭-」だ。イベント出演者は、風澄 徹担当の阿部敦さん、竜胆しづね担当の植田佳奈さんといった声優陣のほか、本作をプレイ中のプロゲーマー、ウメハラ、ふ～ど、マゴの参戦も決定。さらに開発チームによる最新情報も満載でお届けするぞ！　イベントの詳細は公式サイトをチェックしよう！！！

■ガンスリンガー ストラトス公式HP【http://gunslinger-stratos.jp/】

※この告知内容は変更される可能性があります。最新情報は公式HPにてご確認ください。

ガンスリンガー ストラトス
■メーカー：スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法：ダブルガンデバイス
■発売日：稼働中（2012年7月12日稼働開始）
■使用基板：TAITO TypeX3

Text：age　協力：ちくわ
※この記事はVER1.14を元に作成されています。
※数値など掲載データは編集部調べによるものです

情報を生かすも殺すもキミ次第！

システムを理解し、ゲームに生かす

対戦の内容が少しずつ煮詰まってきた昨今、より上達するためにさまざまな要素を覚えておこう!

本作における基本的なシステム。それらを理解せずにただ漠然とプレイしてはいないだろうか？　もちろん、基礎となる部分を押さえておけば、それらを正確に理解しなくとも勝つことはできるだろう。しかし、より安定した戦績を残したいのであれば、システム面を理解した上でそれを対戦にいかすのがベターである。自身のキャラ、敵のキャラ、そしてそれぞれの武器の性能、覚えて損はしないことは多数ある。

そこで、今月は、システム面のおさらいに加え、対戦で重要になるポイントの解説。さらに、対戦では計測しにくい一部武器のダウンまでに与えられるダメージを武器のレベルごとに紹介、解説を行なうぞ。これらを覚えて、敵の攻撃を回避し、いつダメージを与え、どれだけの与ダメージを期待できるのか、よく把握しておこう！

武器レベルの差異を検証する

レベルが上がると変化する能力

●攻撃力

武器レベルが高くなると最もわかりやすく変化するのが攻撃力だ。例えば、オルガのスナイパーライフルであれば、レベル1で86、レベル2で101、レベル5で98（攻撃力が低い代わりに弾数が多い）、レベル6で130のダメージを与えられる。ショットガンに到っては、最もレベルの低いものが直撃して184、レベル6のものであれば226ものダメージが与えらえれる。そのため、高レベルの武器を持つ相手と敵対したときなど、そのキャラの得意な距離で戦わないのが大事。丁寧に距離を調整しよう。

●射程

ウェポンごとの射程、これはレベルが違えば変化するのか？　この答はノーである。各武器は、それぞれに定められた射程を基準とし、レベルの変化による射程の変化は無い。

また、キャラによっては同じ武器がサイドスタイル時とタンデムスタイル時で装備されていることもあるが、このときも射程に変化は無い。同系統の武器であれば、射程を把握しておけばレベルが違ってもすぐに活用可能ということになる。よく覚えておきたい。

Lv.1とLv.5マシンガンの射程を検証する

Lv.1とLv.5のマシンガンを比較した射程がこちら。この状態でお互いの射程ギリギリで、かつ射程内に納めた状態となっている。このように、レベルによる射程の変化は無く、攻撃力や装弾数が違うだけなのだ。

高レベルで弾数の少ない武器

[illegible]

[illegible]

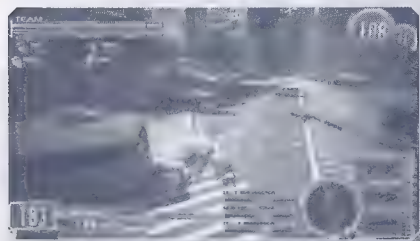
アルクトゥルス掲示板　[illegible]手をダウンさせたとき、主力武器での射撃を素早[illegible]況で敵と向き合うのはダメージ負けするので危険。

飛行の仕組みとジャンプゲージを検証する

飛行の初動とジャンプゲージの仕組み

飛行の入力を行なうと、まず、飛行の初動のモーションに移行し､一定量ジャンプゲージを消耗する。その後、飛行を開始し、ボタンを押しっぱなしにすることで飛行状態を維持することになる。この各段階において、その性質はキャラによって細かく違っている。

飛行の初動性能は、基本となる飛行速度とは別に設定されている。例えば、羅漢堂は飛行速度は速いのだが、初動のスキが大きく、レミーは、飛行速度そのものは遅いが､初動のスキが少なく､ダッシュの初速も速いのが特徴。

この、ダッシュの初速が速いキャラであれば、飛行を継続して行なうより、飛行を連続入力することを繰り返し（以下ショートダッシュと表現)、素早くジグザグに動くことで高い回避能力を発揮できる。代表的なキャラが前述のレミーで、ほかは機動力そのものに優れるしづねなどが有効に活用できる。逆に､初動のモーションが大きい羅漢堂や、初動で消費するジャンプゲージの量が多いジョナサンは飛行速度のわりに、活用が困難となっているぞ。

相手に的を絞らせないように､細かく飛行と方向転換を繰り返すことで､攻撃を回避しよう！　可能であれば､建物などの位置も把握しておき､ジャンプゲージが切れる前に隠れられるようにしたい。

慣性を利用する

飛行やジャンプは、動作入力後、ボタンを離しても慣性を残して移動することができる。それを利用することで、飛行の移動距離を飛躍的に伸ばすことも可能となっている。

例えば、高めのビルから移動するとき。飛行をしたらすぐにボタンを離して慣性で移動、ある程度距離を稼いだら再度飛行、と入力することで、ジャンプゲージの消耗をおさえつつ移動することが可能。こうすることで、建物の間を地面まで落ちることなく移動したり、低い位置に居る敵を追うとき、回避と移動のためにジャンプゲージを消費し続けなければならない相手に対し、その消耗を抑えつつ追うことが可能となり、相手のジャンプゲージが切れた瞬間を頭上から攻めやすくなるのだ。

飛行速度の速いキャラや、飛行の初動のジャンプゲージ消耗が低いキャラほど効果的に使うことができるので覚えておきたい。

キャラクター別･連続ショートダッシュ可能回数

キャラクター	ショートダッシュ可能回数
風澄 徹	7回
片桐 鏡華	9回
片桐 鏡磨	7回
竜胆 しづね	7回
オルガ･ジェンテイン	8回
アーロン･バロウズ	8回
ジョナサン･サイズモア	5回
羅漢堂 旭	6回
草陰 稜	8回
レミー･オードナー	9回

飛行開始時のジャンプゲージ消費量

風澄 徹

片桐 鏡華

片桐 鏡磨

レミー･オードナー

竜胆しづね

アーロン･バロウズ

オルガ･ジェンテイン

草陰 稜

羅漢堂 旭

ジョナサン･サイズモア

相手の動きを見てジャンプのスキを突く!

当然だが、ジャンプ、飛行の着地にはわずかであるがスキがある。そしてそこは攻撃を当てるチャンスの一つ。そこで、各キャラの飛行可能時間を、上で紹介した連続ショートダッシュ可能時間と同時にある程度でもいいので把握しておけば、相手を追っているときなどにそのスキを突きやすくなるだろう。

毎回完璧にそのスキを狙うのは難しいが､例えば、マシンガンなどの連射武器であれば、多少タイミングをずらされても、攻撃を継続することである程度のダメージを与えることができるだろう。少なくとも、飛行中に無理に狙うよりは効率が良いので覚えておきたい。

逆に、追われている側は、いかに着地のタイミングをずらすかが大事になる。毎回限界までジャンプ、飛行を繰り返していると、間違いなくそのスキを突かれるようになる。地上で移動しているときは、あえてショートダッシュ二回で着地したり、やや高めの位置で飛行を開始し、上記の慣性移動をしながら着地直前に少しジャンプゲージを残し、接地直前に再度ショートダッシュで移動してタイミングをずらすといい。

相手を追っているときに､ほかにこちらを狙っている敵が居ない､あるいは建物などで射線が通っていないときは､逃げている相手の動きをじっくり見て､その着地のスキを狙って攻撃したい。

キャラクター別最大飛行継続時間

キャラクター	飛行可能秒数
風澄 徹	2.7秒
片桐 鏡華	3.2秒
片桐 鏡磨	2.7秒
竜胆 しづね	2.5秒
オルガ･ジェンテイン	2.5秒
アーロン･バロウズ	2秒
ジョナサン･サイズモア	6.7秒
羅漢堂 旭	3秒
草陰 稜	2.2秒
レミー･オードナー	7.5秒

起き上がりの攻防を検証する

基本は攻める側有利

本誌でも何度も解説しているが、起き上がりは基本的には攻める側有利である。ダウンしている側は、長い無敵時間があるものの、攻める側に比べると動きに自由が効かないのが最大の難点となる。それに対して攻める側は、相手の頭上を抑えることができるだけでなく、自らの武器の最も得意な位置と距離をキープすることができるのが有利なポイントになる。

逆に考えると、攻める側はしっかりと主力武器の有効間合いで、かつ、相手の主力武器が力を発揮しにくい距離を把握し、優位な位置を確保するのがとても重要。これを怠ると、起き上がりの優位性を放棄してしまう可能性も出てくるので（詳しくは下記参照）、相手がダウンしたからと不用意に近寄るのではなく、相手が反撃しにくい状況を作りたい。

そうすることで、相手が逃げる以外の選択肢が無くなったときは、その動きを見て素早くほかの敵を狙う、といった柔軟な動きも可能になる。相手との距離とその動きをよく見て行動したい。

主力武器の射程が短い相手には特に気を付けて距離を調整したい。また、こちらに移動しながら起き上がってくる可能性もあるので、それもふまえた上でやや離れた位置をキープして相手の動きを見たい。逆に離れるように起き上がったらすぐに追いたい。

起き上がりの無敵と例外となるパターン

●無敵時間の仕組み

起き上がり時に設定された約三秒の無敵時間は、攻撃をすると中断されるようになっている。ただし、中断されるのはトリガーを引いた一定時間後であるため、状況次第で無敵時間中に何かしらの武器を使用して攻撃することが可能なのだ。ただし、当然発生の遅いプラズマ波動砲や反物質ミサイルランチャーは攻撃前に無敵が切れるので注意。

無敵を有効活用することで、例えば各種シールドなどであれば、無敵時間からそのまま展開することが可能なので、相手の射撃をほぼ確実に防ぐことができる。起き攻めの回避手段として有効だ。

相手から見て起き上がりに攻撃した瞬間はこのようになっている。標準的な発生の武器であれば確実に無敵時間中に攻撃が可能なので無敵が切れた瞬間を狙うときもしっかり回避しつつ攻撃しよう。

●近くで攻めると危険な武器もアリ!

起き上がりを攻める上で、最も注意が必要な武器がショットガン系の武器だ。接近時でこそ真価を発揮する武器であり、直撃するとダウンし、大ダメージを受ける。当然、無敵時間内に攻撃が可能なので、相手は有効射程内に捉えていればほぼ安全に攻撃が可能になる。

ほとんどの武器が、近い距離ではダメージ負けするので、接近するのはとにかく危険！　このタイプの武器を持つ相手には起き上がりには絶対に近寄らないようにするぐらいがベストだ。あらかじめ相手の武器はよく把握しておこう。

不用意に接近するとこんなことに！　一瞬で戦況を覆す可能性も秘めた武器なので油断は厳禁。特に、相手の耐久力が低くなると攻撃力がアップするのでそれこそ焦ってトドメに行かず、丁寧に戦いたい。

ダウンさせたとき、ダウンしたときにすべきこと

相手をダウンさせたとき、あるいは相手にダウンさせられたとき。この間は、なるべく周りの状況を素早く確認したい。そうして、自分がほかの敵に狙われていないか、味方の位置はどの辺りか、高コストの味方が囲まれていないか……などなど、状況を確認したい。

とはいえ、ダウンしている時間そのものはそれほど長くないので、悠長にあっちこっちを見ていると危険だ。最低、ミニマップを確認して敵と味方の位置を確認し、安全な場所、あるいは味方が押されている場所へ素早く移動するか、問題なさそうなら素早く起き攻めをするかを判断して行動したい。空中でダウンを取られたときなどは長めの猶予がある分、しっかり確認しよう。

また、ダウンしている側の場合、素早くロックする相手を切り替えて、相手全員の位置と耐久力を確認できれば理想。その上で自分を狙っている相手に素早くロックを戻し、相手の攻めに対処したい。

無敵時間を活用しないのはもったいない。ダウンしたときに状況を確認するクセを付けよう。

その場跳ね起きの使い方

反物質ミサイルランチャーの恐怖

アルクトゥルス掲示板　攻めにも便利[illegible]種シールドは、攻めるときにもとても便利。上記のように、起き攻めをする側は、ショットガンの範囲に留まると非常に危険だが、シールドさえあれば、あえて相手の攻撃を[illegible]シールドで防いだ上で反撃をすることも可能だ。相手の格闘攻撃を射撃で迎撃できるぐらいの位置をキープしてシールドを展開するのが理想だ。

主力武器別に、相手をダウンさせるまでの基本ダメージを検証する

相手のスキを突く、そして相手をダウンさせる。これらの前ページまでの内容に対し、では、ダウンさせたとして、およそどれぐらいのダメージを与えられているのか？　この数値は、咄嗟に確認するのも難しく、おおよその耐久力ゲージ減少量で判断していた人も多いだろう。

そこで、分かりにくい多段ヒット時にダウンする武器の、ダウンさせるまで（相手に完全に追撃が不可能になる状態）に必要な総ダメージを編集部で調べたので掲載するぞ！（多少の誤差が出た場合は平均値を掲載している）

これに加え、相手の耐久力を覚えておくことで、相手の残り耐久力はどれぐらいか、根性値が発動したとして、どれくらいのダメージを与えられるのか……などなどの判断に役立ててほしい。

なお、この数値は相手が地上に居るとき、かつ、ヘッドショットとクイックドロー無しの数値となる。相手が空中に居るときにヒットさせたときも、完全にダウンするまで攻撃を当てられればほぼ同じダメージになることを覚えておこう。

ヘッドショットとクイックドローは相手がダウンしやすくなるが、その後追撃まで決めれば、総ダメージがおよそ1.1～1.2倍程度になる。連射可能な武器であれば、キッチリダメージを稼ぎたい。

ハンドガン

基本的な威力が低く、10発以上の弾を当てないとダウンさせられないハンドガン。威力は高そうだが、実のところ片手で所持しているキャラだとダウンさせるまで当て続けるのはかなり困難。ダブルガンスタイルで両手装備の風澄以外は無理に狙わず、補助程度の武器と考えよう。

レベル	ダウンさせるまでのダメージ
1	90
2	100
3	110
4	123
5	132

ビームガン

ダウンさせるまでの威力は高い、が、基本的に該当する武器のほとんどが弾数は少ないため、この威力を毎回出すのは難しい。例えば6発撃てるキャラであれば、最初の3発を撃ってリロード開始、リロード直前に攻撃を開始することで、計9発の連射も可能だ。しかし実戦では、相手のサイトが灰色になるまでヒットさせられることはまず無いので、ここからダメージを-20程度で考えれば問題ないだろう。

レベル	ダウンさせるまでのダメージ
4	132
5	132

ガトリングガン

見た目の重量に偽りなく、連射可能な武器の中ではかなり高めの威力となっている。その分、発射までわずかにタイムラグがあるのが難点。不用意に空中で浮遊している相手や、目の前でジャンプから着地した相手など、スキを突いて確実にヒットさせられる状況であらかじめ攻撃を開始することでヒット率を上げられるぞ。

レベル	ダウンさせるまでのダメージ
2	141
3	150
4	175
5	175

ディスクマシンガン

数値だけ見ると非常に威力が高いように思えるのだが、実のところは弾一発あたりのダウン値が非常に低く、「ダウンするまで」という条件を付けるとこの威力になってしまうのだ。ただし、相手を拘束したときの追撃としては優秀、ということでもある。草陰は追撃の格闘と距離に応じて使い分けたい。

レベル	ダウンさせるまでのダメージ
2	213
3	249

ハンドガトリングガン

非常に重量があり、見た目も強力そう……なのだが、実はダウンさせるまでのダメージは意外と低め。どちらかといえば、弾数の多さを生かし、攻撃を継続するのに適した武器といえる。攻撃しながら照準を調整し、移動開始する相手を追うように攻撃するのが理想的な使い方だ。

レベル	ダウンさせるまでのダメージ
2	123
3	133

ビームハンドガトリングガン

実弾のものと違い、射出までの初速が早く当てやすい。さらに、威力もこちらのほうがやや高めと、優秀な武器なのだが……とにかく弾数が少なく、扱いに慣れないとすぐに弾切れをおこしてしまう。当たらない場面での無駄な連射は避け、攻撃が外れたらすぐ次の行動に移るのが大事だ。

レベル	ダウンさせるまでのダメージ
2	132
3	144

マシンガン

サイドスタイルの武器の中ではトップクラスの扱いやすさを誇る武器。その分威力は控えめ。ただし、Lv.5に関しては別。弾数がLv.2のものと同じ、と少な目である代わりに、その威力は破格。この武器の命中率をアップさせられれば、確実に勝利へと近づけるだろう。

レベル	ダウンさせるまでのダメージ
1	100
2	110
3	120
5	151

アサルトライフル

いわゆる三点バースト武器であるため、どうしても命中させるのに慣れが必要。なお、見ての通りLv.3とLv.4ではダウンさせるまでに与えられるダメージは同じ。当てにくい分威力は高めなので、空中の相手にヒットさせたときなどは、しっかり追撃してダメージを与えたい。

レベル	ダウンさせるまでのダメージ
2	145
3	160
4	160
5	208

マシンピストル

ダブルガンスタイルの武器の中では比較的軽量で連射力に優れた武器。ダウンさせるまでのダメージはハンドガトリングガンと同じで威力もそこそこと非常に使い勝手は良い。主力とするにはやや心もとないダメージではあるものの、相手の主力武器がこれよりも射程が短い場合などは、その射程外から攻撃すれば貴重なダメージ源となる。しっかり扱いかたを練習しておきたい。

レベル	ダウンさせるまでのダメージ
2	123
3	133

アルクトゥルス掲示板

ペルソナ使いたちの進化は止まらない!

まだまだ熱い対戦が繰り広げられている本作。今月はバーストにまつわる駆け引きや最新攻略、さらに大会リポートと盛りだくさんでお届け!

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：稼働中
■システム名：NESiCAxLive (TAITO Type X2)
■ネットワーク：NESYS

●特殊表記の見方：【 】内はPコンボやA連打コンボでのつなぎ、Cはキャンセルでのつなぎ、Jはジャンプキャンセルでのつなぎ、Sはスーパーキャンセルでのつなぎ、ワンモアはワンモアバーストでのつなぎ、ワンモアはワンモアキャンセルでのつなぎ、{ }は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

Text:DIEちゃん、H.H

バーストの使いどころが全然分からない…そんなアナタに!

バーストの駆け引きを徹底分析!

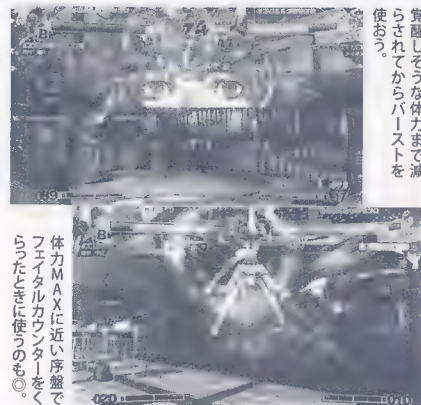
使い方次第で勝率が変わると言っても過言ではないバーストの使い方。状況に応じて各種バーストを使い分けよう!

■リバーサルバースト

リバーサルバーストは相手の攻撃をくらっている最中とガード時発動できるバーストだが、相手の攻撃をくらったからといって何も考えずにバーストすればいいというわけではない。P4Uは残り体力が一定以下なると覚醒状態となるが、覚醒すると被ダメージが62.5%まで軽減される。同じ連続技をくらったとしても、覚醒前だとやられてしまうが、覚醒していれば耐えられることも多いのだ。覚醒した直後にバースト(以下:覚醒バースト)をすれば、体力の多い状態で覚醒状態になれるので、生存率も大幅にアップするぞ。

ただし、覚醒バーストを狙う際は、コンボをくらい始めたときの自分の残り体力に注意。連続技の終盤で覚醒しそうな場合はバーストを我慢し、素直にコンボが終わるのを待って覚醒後にバーストを温存しよう。初級者〜中級者はこれらを意識すると勝率などにも大きく影響が出てくるだろう。逆に上級者は覚醒バーストを読んででわざと連続技を止めたりしてくるので、バーストが確定するポイントや、相手がバースト読みをするかどうかなどの癖を読んでバーストを使用する必要がある。

覚醒しそうな体力まで減らされてからバーストを使おう。

体力MAXに近い序盤でフェイタルカウンターをくらったときに使うのも◎。

■ワンモアバースト

ワンモアバーストはコンボダメージを伸ばす手段として使うバーストだ。主な狙いどころは二つ。一つは相手がバーストを使えない状態でワンモアバーストを使用し、一気に倒し切りを狙うとき。二つ目は始動技の関係で本来ダメージが取れないが、ワンモアバーストを使えば大ダメージを狙えるときだ。

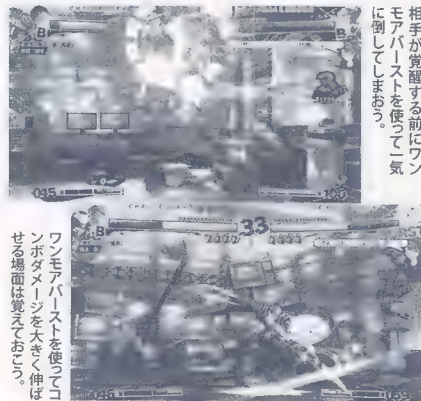
前者は相手がバーストを使えないため、確実に大ダメージを与えられる。相手を覚醒させずに倒したいときや、ワンモアバーストを使えば倒し切れるときに使っていこう。

後者は美鶴や雪子などの空中投げが決まったときが代表的。攻撃はヒットさせたがコンボを伸ばせない状況など、キャラによって使い方はさまざまだ。もちろん自分と相手との体力差やラウンドを先取しているかどうかなどの状況にもよるので、毎回ワンモアバーストでコンボを伸ばした方がいいわけではない。プレイヤーの判断力が問われるだろう。

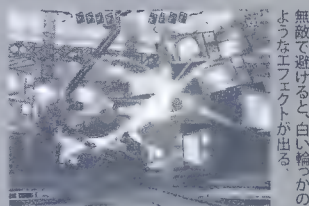
ワンモアバーストの使い方は上級者でも判断が非常に難しいが、的確な場所で使えるようになれば大きな武器になるぞ!

相手が覚醒する前にワンモアバーストを使って一気に倒してしまおう。

ワンモアバーストを使ってコンボダメージを大きく伸ばせる場面は覚えておこう。

『P4U』掲示板 ●マックスバーストについて:マックスバーストを使うかどうかは使用キャラクターによって大きく変わる。SPゲージを持っていると大幅にプレッシャーを与えられるキャラや、立ち回りが強化されるキャラはマックスバーストを狙うのも◎。逆に普段SPゲージを持っていなくても立ち回りが強いキャラや、体力の少ないキャラはマックスバーストは使わず、リバーサルバーストやワンモアバーストに残しておくのがセオリーだ。

ワンポイント攻略
桐条美鶴
しゃがみBの完全無敵を解析

頭属性無敵があるしゃがみBだが、実は通常版、タメ版共に5～7フレーム目のみ完全無敵で、8フレーム目以降は頭属性無敵となっている。タイミングを合わせて繰り出せば、相手の投げにカウンターを取れるぞ。ただし、完全無敵の持続は3フレームなので過信は禁物。持続の長い技などを出された場合は負けるので注意しよう。

投げ抜けつぶしや暴れ技として使うこともできるが、避けられた際のすきがかなり大きく、痛い反撃を受けてしまう可能性も高い。使いどころを絞って狙っていこう。

無敵で避けると、白い輪っかのようなエフェクトが出る。

連続技

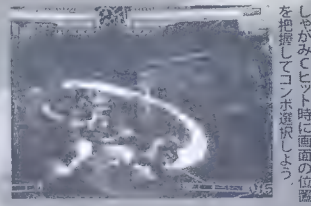
(相手画面端付近)【立ちB(タメ)(フェイタルカウンター)→しゃがみC】→足払い©▶Bクー・ドロア→【しゃがみA→立ちC(タメ)→立ちB(タメ)→しゃがみB(タメ)→しゃがみD】→【立ち⇐+B(タメ)→足払い】©▶Cブフーラ→【立ちB(タメ)→足払い】©▶Bクー・ドロアⓈ▶Dブフダイン→Dブフダイン　ダメージ7345

画面端付近で相手の投げ抜けつぶしなどを狙った立ちBタメがヒットした場合のコンボ。SPゲージを74回収し、しゃがみCを省いても50回収するので、SPゲージ0からの始動でも必ず1回目のDブフダインまで決められる。Dブフダイン1回のみのダメージは6445。2回目のDブフダインで相手を倒し切れない場合のみCブフダインにしよう。

ワンポイント攻略
花村陽介
実は高火力キャラ!?　最新フェイタルコンボを紹介!!

今まで火力に伸び悩んでいた陽介だが、研究が進み、フェイタルコンボの火力が大幅に伸びた。

Ⅰは画面開始位置～画面端付近なら決められる。ポイントは3回の空中ダッシュC。最初の2回をハイジャンプ空中ダッシュCにし、最後だけ通常ジャンプCにすると高さが合い、その後の拾いが簡単になる。

Ⅱは自分が画面端を背負っている状態から位置を入れ替え、相手を画面端に運ぶコンボ。最初のB駆け上がり後に前方ムーンサルト～三日月斬りは低めに当てるとC変幻地走斬りの持続を当てやすい。あとはⅠとほぼ同じだ。

しゃがみCヒット時に画面の位置を把握してコンボ選択しよう。

連続技

Ⅰ(相手画面端付近)しゃがみC(フェイタルカウンター)©▶B駆け上がり～C変幻地走斬り→【しゃがみA→しゃがみC→立ちC】Ⓙ▶{(ハイジャンプ)空中ダッシュC→(着地)【しゃがみC→立ちC】}×2Ⓙ▶空中ダッシュC→(着地)【しゃがみC→立ちC】→【立ちA・A・A】©▶前方Bムーンサルト～三日月斬りⓈ▶ガルダイン　ダメージ6486

Ⅱ(自分画面端背負い)しゃがみC(フェイタルカウンター)©▶B駆け上がり～前方Aムーンサルト～三日月斬り～C変幻地走斬り→【立ちB→しゃがみC→立ちC】Ⓙ▶(ハイジャンプ)空中ダッシュC→着地【しゃがみC→立ちC】Ⓙ▶空中ダッシュC→着地【しゃがみC→立ちC】→【立ちA・A・A】©▶前方Bムーンサルト～三日月斬りⓈ▶ガルダイン　ダメージ6342

9/16 クラブセガ新宿西口 3on3リポート

P4Uの大型3on3大会「P4U Unlimited Circus augment」。クラブセガ西口で開催された決勝大会の様子をリポートするぞ。

当日予選は22チームが参加し、既に予選を通過しているプレイヤーを含めて100人以上が集まる大型大会になった。会場ではりせちーと千枝に扮したスタッフがマイクをとって実況を勤め、決勝大会前には女性プレイヤーのみのランダム2on2大会も同時開催されるなどの盛り上がりを見せた。

決勝大会は関西、関東の各予選を突破した13チーム(1チーム辞退)に加えて当日予選を突破した3チームのを加えた16チームが出場。組み合わせはくじ引きで決定し、トーナメント方式で争われた。

決勝戦に進出したのは当日予選を突破した「サウスタウン」と、PSR880オーバーの「ソウジ」擁する「南が全員倒します」。先鋒対決で「れお」が「南」を下すが、中堅として出てきた「ソウジ」が「れお」と「きりさめ」を倒して「とも」を引きずり出す。ここで最後の砦「とも」が大爆発。クマが苦手だといわれるシャドウラビリスで「ソウジ」を倒し「DIEちゃん」との大将戦へ。この大一番を「とも」が逆ギレアクションを何度も通して勝利。池袋をホームとする三人が組んだチームが見事優勝に輝いた。

関東関西に加え、東海や東北などさまざまな地域のプレイヤーが参戦していた。

ベスト4

サウスタウン
とも(シャドウラビリス)、きりさめ(里中千枝)、れお(真田明彦)

俺の異水
ヤマシタ(巽完二)、サクラバ(ラビリス)、俺こん(里中千枝)

コミヤコネクト
タジマンダム カイヌマ(天城雪子)、藤根直樹(真田明彦)、+千葉の堕天聖 塩沢+(鳴上悠)

南が全員倒します
南(鳴上悠)、ソウジ(クマ)、DIEちゃん(桐条美鶴)

サウスタウン

実況の二人を両脇に、優勝チームの三名、左からきりさめ、とも、れお

『P4U』掲示板
●大会で活躍したキャラは?:決勝大会で目立った活躍をしていたのは三宮サンクス代表チーム「俺の異水」の「ヤマシタ」(巽完二)。弱キャラと言われる完二で大将を勤め、ベスト4進出に貢献。PSR800を越える完二の戦いに会場も大いに沸いていた。

UNDER NIGHT IN-BIRTH

©ECOLE/FRENCH-BREAD

～運命の夜への招待　第二幕～

TEXT：半蔵門夜警隊（age／GYZ／ケンちゃん／JOKER／とも／はと丸／よるよる／ゆー）

今回は一歩先を行くキャラクター別の応用戦術とチェインシフトを使ったコンボをご紹介。チャンス時のダメージを増やせば勝率アップ間違い無し！

本格攻略特集の第二弾となる今回の記事では、キャラクターの個性を活かした応用戦術と、本作の肝となる「チェインシフト」を使ったコンボをご紹介。チェインシフトを絡めたコンボは、追撃規制を緩和する効果があるため、最大限まで追撃を決めたコンボの後に発動すれば、さらなるダメージアップが可能なのだ。ここからインフィニットワースへとつなげれば、驚きの大ダメージをたたき出すキャラクターも……。チェインシフトを絡めたコンボは、見た目こそ派手だが、基本的なコンボが一通りこなせるレベルになっていれば、少し練習すれば十分に実戦投入できるものばかり。一刻も早く習得し、ライバルたちに差を付けるのだ！

10月15日(月)　攻略ムック
「『UNI』スタートアップナビ」
いよいよ発売！

アルカディアムックから"最速"刊行！　全技解説、詳細にわたる対戦攻略、本誌ライター分析による実用コンボ集をはじめ、勝つための情報が満載。また、ストーリー＆キャラクター解説や初公開の設定資料集などのゲームの世界観を知るデータも充実！
定価1,580円（税込）　AB判　全112P

UNDER NIGHT IN-BIRTH
■メーカー：エコール／フランスパン
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＆4ボタン
■稼働日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワーク：未定

表記について　本特集内では、以下の略称、記号を用いています。

●コンボ・動作の表記について
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓢ……チェインシフト
【　】……パッシングリンクのつなぎ
～……派生・追加技のつなぎ

●ボタン表記について
弱攻撃ボタン……A
中攻撃ボタン……B
強攻撃ボタン……C
EXSボタン……D

●技表記について
・(ボタン名orEX)「必殺技名」と表記
※ただし、EX版は個別に名称が付いている場合があります。

●用語表記について
[　]……技名の読み
<　>……用語の読み

●ゲージの表記について
EXSゲージ　イグジスエンハンス
GRDゲージ　グラインドグリッド

『虚ろの夜』を生き抜く対戦指南

対戦に勝つには、強力な戦術とコンボが必須！　使用するキャラクターの"牙"となる要素を習得しよう！

対戦攻略 ハイド

Hyde

TEXT：よるよる

ハイドは使いやすい通常技に加え、高性能な飛び道具、無敵技、突進技を併せ持つ。剣を使った通常技は相手の体力をケズるという特殊な性質を持つため、パッシングリンクを繰り出すだけで相手にプレッシャーを与えられるのも強み。ガードの揺さぶりを覚えてさらなるスキルアップを図ろう！

ダウンを奪えるコンボから鋭い起き攻めを仕掛けよう！

空間をフルに使った豊富な連係が強み！

しゃがみC→◆+Cのパーツは、しゃがみAの先端付近がヒットしてもつなげられるため、コンボに持ち込める状況が非常に多いのがハイドの強み。下のコンボ集で紹介するⅠの後は虚空ヲ分ツ断層-参層でダウンを奪えるため、相手の起き上がりに合わせて起き攻めを仕掛けられる。ここで狙いたいのは、少しダッシュして垂直ジャンプC（インクリース）→ジャンプAのパッシングリンク。この連係はお手軽ながら、ジャンプAは2段技になっているため、ガードの切り替えが難しいのだ。この連係に慣れている相手には、垂直ジャンプC（インクリース）→ジャンプA（1段目）→ジャンプB（空振り）→しゃがみAの流れで揺さぶりをかけよう。こちらの連係は、ジャンプAを2段ともガードしようとする相手に有効だ。また、垂直ジャンプC（インクリース）は、オリエのしゃがみAなど、低姿勢技に対しては空振りしてしまう。リバーサルで出された無敵技にも弱いため、これらの行動を抑制したい場合は、地上から◆◆◆◆＋Bで繰り出す低空のB深淵ニ咲ク黒蓮を重ねにいくといい。この技をガードさせた後はハイド側が大幅に有利になるため、しゃがみAや垂直ジャンプに連係させよう。

コンボ中にダウンを1回…始めると、虚空ヲ分ツ断層…直後に空中受け身を取られる

…ように起き上がりに…といい。ヒット時はコンボへ！

基本コンボ

Ⅰ	【しゃがみA→立ちB→立ちC→しゃがみC→◆+C】Ⓙ【ジャンプB→ジャンプC】→◆+BⒸ【A円環ノ凶渦～深淵ニ咲ク黒蓮】→ダッシュCⒸB虚空ヲ分ツ断層-壱層～弐層～参層
Ⅱ	B紅縛イシ闇ノ翼(6段目)ⓈしゃがみA→◆+C→【ジャンプB→ジャンプC】→◆+B→A虚空ヲ分ツ断層-壱層～弐層～参層
Ⅲ	(画面端)【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→◆+C】Ⓙ【ジャンプB→ジャンプC】→(着地)→【◆+B→立ちC】ⒸA虚空ヲ分ツ断層-壱層～弐層～参層→【◆+B→立ちC】A虚空ヲ分ツ断層-壱層～弐層～参層(空中)Ⓢ→(着地)→A紅縛イシ闇ノ翼Ⓒ終焉へ誘ウ螺旋ノ檻→B紅縛イシ闇ノ翼

～コンボ解説～

Ⅰはしゃがみ Aからのコンボで、ダウン直前からつなぐ「拾い」を1回使っているだけなので、空中受け身を取られることは無い。ダウン受け身は前方に取ることができないので、そのまま攻めを継続できるのだ。起き攻めを重視しない場合は、ダッシュCⒸB円環ノ凶渦～歪曲サレシ空隙→【◆+B→立ちC】ⒸB虚空ヲ分ツ断層-壱層～弐層～参層とつなげよう。ⅡはB紅縛イシ闇ノ翼を対空に使った際に狙いたいコンボ。地上ヒット時はしゃがみAによる追撃が難しいので、チェインシフト→C深淵ニ咲ク黒蓮→ジャンプ攻撃で代用しよう。Ⅲは画面端付近で成立する高火力コンボ。

疾風の如きスピード、鬼神さながらのパワー!!

対戦攻略 リンネ Linne

TEXT:ケンちゃん

2段ジャンプを利用した立ち回りで主導権を握りやすいリンネ。それでいて身体の小ささにそぐわないリーチも合わせ持っており、工夫次第ではどのキャラ相手にも優勢に闘いを展開できる。また、その内に秘めた攻撃力の高さもポイント。飛燕(ひえん)を利用したコンボに注目だ。

地上、空中の両面から接近を試みる

まずは基本的な立ち回りを簡単に解説。地上のけん制はしゃがみB、しゃがみC、立ちC、そしてダッシュキャンセル可能な空牙が軸。とくにB空牙は飛び道具のため、リンネの通常技よりリーチが長いキャラ相手に効果的。先端が当たるような距離では常にダッシュキャンセルを仕込み、ヒット時は立ちA→➡+Cからコンボへ、ガード時はバックステップで仕切り直ししよう。空中からは2段ジャンプとアサルトで相手の対空技のタイミングをずらしながら、ジャンプCで跳び込みを仕掛ける。急降下するジャンプ⬇+Bも効果的だが、ガードされると不利な状況に陥るのが弱点。こちらもヒット確認し、ガード時はバックステップで仕切り直すことが大事だ。

技の用途が分かりやすいリンネだが、ガードを崩す手段もシンプル。接近した後は通常投げとしゃがみA→しゃがみCといった暴れつぶし、もしくは投げ抜けつぶしになりやすいアサルト→ジャンプCで択一攻撃を仕掛けるのが基本。また立ちC・Cインクリースが中段なので、立ちC→立ちA→しゃがみB or しゃがみCなどと使い分けて、相手のガードを揺さぶるのも一つの手だ。

基本コンボ

I	[しゃがみB→立ちC→しゃがみC]→➡+C・➡+CⒸ▶A飛燕(ひえん)→[立ちA→➡+C・➡+C]Ⓒ▶A飛燕(ひえん)→[立ちA→立ちB]Ⓙ▶[ジャンプB→➡+B→ジャンプC]Ⓙ▶[ジャンプB→➡+B→ジャンプC→⬇+B]→(着地)→[しゃがみC→➡+C・➡+C・➡+C]
II	立ちC・C(インクリース)→A空牙(くうが)→(ダッシュ)→([立ちA→➡+C・➡+C]Ⓒ▶A飛燕(ひえん))×2→[立ちA→立ちB]Ⓙ▶[ジャンプB→ジャンプC→⬇+B]→(着地)→[しゃがみC→➡+C・➡+C]Ⓒ▶A飛燕(ひえん)Ⓒ▶神薙(かんなぎ)
III	[しゃがみC→➡+C・➡+C]Ⓒ▶A飛燕(ひえん)→([立ちA→➡+C・➡+C]Ⓒ▶A飛燕(ひえん))×2ⓈⒸ▶➡+C・➡+CⒸ▶A飛燕(ひえん)→([立ちA→➡+C・➡+C]Ⓒ▶A飛燕(ひえん))×2→[立ちA→立ちB]Ⓙ▶[ジャンプB→ジャンプC→⬇+B]→[しゃがみC→➡+C・➡+C]Ⓒ▶A飛燕(ひえん)Ⓒ▶神薙(かんなぎ)

~コンボ解説~

リンネのコンボはダメージ補正が大きいしゃがみCを使わず、ダメージが高い➡+C・➡+CとA飛燕をいかに多く組み込むか火力アップのカギを握る。IはEXSゲージを消費しない連続技。最初の➡+C・➡+C→A飛燕(ひえん)はすべて最速、2回目の➡+C・➡+C部分は遅めにつないで相手の高度を下げる。IIは中段攻撃始動。立ちA→➡+C・➡+C部分は➡+C・➡+C部分のつなぎを遅らせること。IIIはけん制のしゃがみCから狙う大ダメージコンボ。飛燕のコマンドの関係上、少しでも入力にブレが生じるとコマンド途中から被る霧朔が暴発しやすい。➡⬅⬋⬇⬊➡を正確に入力せよ!

稀代のパワーキャラその一撃で相手を封じろ!

対戦攻略 ワレンシュタイン Waldstein

TEXT:凡

動きは遅いが、それを補うリーチを持つ長き腕から繰り出される打撃と投げの波状攻撃の前に相手は、為す術は無い。更に、その巨体からは、想像できぬ早さの攻撃を繰り出し、相手を制圧する。その姿は、新たなパワーキャラのスタンダードになりうるか!?

主導権の握るための二つの技

中距離戦を得意とするワレンシュタイン。驚異のリーチを誇る投げ技、B、EXドエーレン・ドルヒボーレンを当てるために、立ちBやしゃがみB、⬅+Bの各種B攻撃を使って相手をけん制しよう。

しかし、それだけでは相手の行動を制限することは難しい。そこで、二つの技を使う。一つ目は、Aヴィルベルヴィント。発生が早く、攻撃判定も広い。また、硬直も短いので、けん制や近づこうとする相手に使用すれば、相手は思い通りに動くことが困難になり、動きが鈍くなる。そのときを見逃さずB、EX版のドエーレン・ドルヒボーレンを使用し、勝負の主導権を手に入れよう。二つ目の技はフェアデルーベンだ。この技は、判定が強く、威力も高い。ガードされても各種EX技でのキャンセルが可能。更なる攻撃の一手を仕掛けられる。また、一部飛び道具を爪の先の攻撃判定で消すこともできる。空中版は、シールドガードが通用しない攻撃となり、相手を地面にたたき落とすぞ。中距離だけでなく、遠距離の際にも役立つこの技、前方ジャンプや、空中ダッシュとともに相手の思惑を打ち砕くさまざまな行動が可能になり、ワレンシュタインの闘いはさらに優位に発展する。

基本コンボ

I	[立ちA→しゃがみB→立ちB→➡+C]→⬅+BⒸ▶Aドレーエンドルヒボーレン
II	Aヴィルベルヴィント Ⓢ▶➡+C→[しゃがみC→⬅+B]Ⓒ▶Aドレーエンドルヒボーレン
III	(空中時)EXフェアデルーベンⓈ▶[しゃがみB→しゃがみC]Ⓙ▶ジャンプC→➡+C→(着地)→ジャンプC→➡+C→(着地)→⬉+C

~コンボ解説~

Iは地上の基本コンボだ。IIはヴィルベルヴィントが画面端でヒットした際は、➡+Cを省き、しゃがみCは立ちBに代えてコンボをつなげよう。また空中ヒット時、高い位置ならば、EXヴィルベルヴィントでキャンセルし、ダウンを奪おう。空対空かつゲージに余裕があるときはIIIのコンボだ。補正が強くダメージは高くないが、覚えておいて損は無い。また、画面端でヒットした際のみ、A版B版ともにしゃがみBがヒットするので追撃が可能だ。I~IIIのコンボ、あるいはそれ以外でも画面端ヒットの場合は、➡+Cの代わりに、⬅+B→Aドエーレン・ドルヒボーレンを使ってダウンを奪うのがこのキャラの基本だ。

対戦攻略 カーマイン Carmine

自身の生命力を糧に波状攻撃をブチ込め！

自らの生命力を代償に能力を振るうカーマインは、飛び道具系統の技を使用するごとに一定量の体力を消耗してしまうが、これらの技を使用後に残る「ディゾルブ」を絡めた怒とうの攻めこそがカーマインの持ち味だ。チャンスには消耗を恐れず攻め続け、各種ゲージを稼いで圧殺しよう。

攻守にわたりディゾルブを活用しよう

カーマインは長時間攻撃判定を出しながら停滞するまわれェ！をばら撒きつつ、相手の接近を絡め取るように引き気味に立ち回るのが強力だが、まわれェ！を撃つたびに体力を消耗してしまうのが困りもの。そこで、まわれェ！に相手が近付いてこないようならAブチ抜け！をインクリースして設置しよう。設置中のブチ抜け！はボタンを離すことで発動するので、これの少し後ろに陣取りつつ相手の出方をうかがうといい。この状況は相手の跳び込みに対してAボタンを離すだけで対空が可能になるので、地上に意識を集中しつつ、リーチと発生に優れたしゃがみCや弾速が速く使いやすい➡＋Bでけん制していこう。遠距離から飛び道具でけん制してくる相手に対してはシールドでGRDゲージを稼ぎつつヴォーパル状態を狙うか、ジャンプで回避しながら攻撃を空振りしてEXSゲージをためていくといい。EXSゲージが100％以上ある状況では相手の不用意な飛び道具にEX突き上げろ！をぶつけよう。攻勢に回る際は、攻撃範囲の広いジャンプCでめくり跳び込みを狙いつつ、地上でパッシングリンクにつないだ際はしゃがみC先端くらいの距離から➡＋Bでディゾルブを設置し、しゃがみCなどからまわれェ！を出して攻め続けよう。

まわれェ！に飛び道具を合わされ[illegible]ないように注意。飛び道具が相[illegible]をすり抜けてしまうのだ。

[illegible]よう。成立時に体力を微量ながら回復することができるのだ。

基本コンボ

I	【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→➡+B】→しゃがみCⒸ▶Aまわれェ!→ダッシュC
II	【しゃがみC→➡+B】→しゃがみCⒸ▶Aすり潰せ!→ダッシュC→【しゃがみC→⬊+C】Ⓒ▶B突き上げろ!
III	【しゃがみC→➡+B】→しゃがみCⒸ▶Bすり潰せ!→Aブチ抜け!（1段目）Ⓖ▶ダッシュCⒸ▶Aブチ抜け!（インクリース）→【立ちB→➡+C】Ⓙ▶【ジャンプB→ジャンプC→（Aブチ抜け!開放）】→（着地）→【ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC】→（着地）→【しゃがみC→⬊+C】Ⓒ▶B突き上げろ!

～コンボ解説～

Ⅰはしゃがみ Cがヒット時に先端付近になる間合いのときのコンボで、ダウンを奪うことができる。ダッシュ Cをブチ抜け!（インクリース）やAまわれェ!でキャンセルしつつ、相手の起き上がりを狙って攻め続けよう。Ⅱはしゃがみ Cが近い位置でヒットしたときのコンボだ。ディゾルブが近くに一つ設置してある状態でのすり潰せ!は受身不能時間が長く、相手を高く浮かせるので追撃が可能になる。ダッシュ Cは最速で入力しないと間に合わない点に注意しよう。Ⅲは画面端のチェインシフトを利用したコンボ。ブチ抜け!を開放するタイミングを覚えるのが成功のコツだ。

対戦攻略 オリエ Orie

TEXT ゆー

勝負できる間合いはこの剣の届く場所すべて！

各種ディバインスラストを軸にした闘いで、離れた間合いから相手を封殺できるオリエ。距離を詰めながら有利フレームを取りつつ攻められるダッシュ Cや、発生の早いしゃがみAのおかげで接近戦もこなせる。相手キャラクターによってメインで闘う場所を変えていこう。

優位に闘える位置に陣取り、ペースを握る

オリエは立ちB、Aディバインスラストの先端が当たる距離が最も闘いやすく、この距離から立ちBⒸAディバインスラストや、単純にAディバインスラストを繰り返しているだけでも相手にとってはかなりうっとうしい。立ちBが空振りしやすい姿勢の低いキャラクターには、しゃがみBも交ぜていくと効果的だ。EXSゲージがある状況では、Aディバインスラストをヒット確認してEXディバインスラストでキャンセルすれば、コンボに移行してまとまったダメージを与えるため強力だ。そして、遠距離戦を得意とするキャラクターを相手にする場合は、ダッシュ CやBディバインスラスト（インクリース）を使って一気に接近してしまおう。どちらもヒット時にはコンボに移行できる上、ガードされてもオリエが有利になると至れり尽くせりだ。接近戦に持ち込んだら、しゃがみAや➡＋B、投げでガードを崩しにかかるといい。また、⬊＋Cを交ぜることで接近戦のプレッシャーを増すことが可能。直接的な崩し能力は無いものの、空中判定への移行の早さを生かして、相手のしゃがみAなどの打点の低い技を避けつつ攻撃できる。ガードされても反撃は受けづらいので積極的に使おう。

Aディバインス[illegible]から EX版の流れはジャンプの出掛かりを狩っ[illegible]つ。

基本コンボ

I	【立ちA→立ちB→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→⬊+C】→【しゃがみC→立ちC→立ちB→⬊+B】Ⓙ▶【ジャンプB→ジャンプC】→（着地）→ダッシュC→【ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC】→（着地）→【しゃがみC→立ちC→⬅+C】Ⓒ▶Bセイクリッドアロー
II	AディバインスラストⒸ▶EXディバインスラスト→【しゃがみC→立ちC→⬅+C】Ⓒ▶B行きなさい→【しゃがみC→立ちC→⬅+C】Ⓒ▶B行きなさい→【しゃがみC→立ちC→⬅+C】Ⓒ▶B行きなさいⒸ▶セイクリッドスパイア
III	【立ちB→しゃがみB→⬊+B→立ちC→しゃがみC→⬊+C】→（【しゃがみC→立ちC→⬅+C】Ⓒ▶B行きなさい）×3Ⓖ▶（【しゃがみC→⬊+C】→（【しゃがみC→立ちC→⬅+C】）Ⓒ▶B行きなさい）×2→【しゃがみC→立ちC】Ⓙ▶【ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC】→（着地）→しゃがみCⒸ▶ルミナスエンブレイス

～コンボ解説～

オリエのコンボで一度相手を浮かせた後は、しゃがみCからの技のつなぎを遅らせて低めに拾うことでその後を安定させやすくなるので覚えておこう。Ⅰは相手を大きく画面端に運ぶ構成。ジャンプ攻撃を遅めにつなぎ、着地後のダッシュ Cは最速で出そう。Ⅱはディバインスラストをヒット確認して決めよう。始動がB版でも問題無い。B行きなさいを遅めに出すのがコツだ。Ⅲは相手の技のスキに狙いたいコンボ。チェインシフト後のしゃがみC→⬊+Cのつなぎを調節して、相手がダウンせず、かつその後にしゃがみCを当てられる高さにするのがポイントだ。

対戦攻略 ゴルドー

相手を凍てつかせる 怒とうの魔鎌で攻める！

TEXT：とも

Gordeau

ゴルドーは、鎌のような武器から繰り出す、圧倒的なリーチを誇るけん制技で、相手を近寄らせない立ち回りを組み立てていくキャラクターだ。相手の行動を制限してから攻めを展開することで、常に有利な状況で相手を攻め立てることが可能だぞ。

圧倒的なけん制能力と攻め継続能力で相手を封殺

ゴルドーの立ち回りの主軸は、圧倒的なリーチを誇る立ちCだ。空中ガードに対応しているものの、キャンセル可能なので、これを振り回しつつ空間を支配していくことが立ち回りの基本となる。立ちCを振ってからは、ヒット・ガードを問わずにAモータルスライド～シェイドハーベストまで入れ込んでおこう。ヒット時はコンボにつないでダメージを奪ってさらに攻めを継続、ガード時はシェイドハーベストの引き寄せから攻めを展開しながらGRDゲージをためていこう。近めの場所で引き寄せることができたら崩しのチャンスだ。追加技のいただきだに派生することで、相手の守りを揺さ振りつつ、有利な状況を維持できるぞ。

シェイドハーベストの後、相手がいただきだを警戒しはじめたら、一歩踏み込んだ攻めを展開しよう。ゴルドーは攻めの選択肢も豊富で、➡＋Bや立ちC（インクリース）など、中段攻撃も備えている。さらにいただきだによる投げの選択肢も存在するため、ゴルドーの攻めをしのぐのは困難。けん制技以外でも、ダッシュCは非常に突進力が高く、一気に相手に近付くことも可能。相手にガードされてもAエイムオーベニングから攻めを継続できる。

コルドーの代名詞[illegible]でも過言ではない立ち[illegible]回りにコンボにと大活[illegible]

いただきだを決めた後は、チェインシフトから大ダメージを奪うことが可能。

基本コンボ

I	➡＋B→Aエイムオーベニング→Aモータルスライド～シェイドハーベスト→しゃがみBⒿ▶【ジャンプB→ジャンプC】→（着地）→【立ちA→立ちB】→Bグリムリーパー
II	（画面端）【しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶Aモータルスライド～シェイドハーベスト→【しゃがみB→しゃがみC】Ⓙ▶【ジャンプB→ジャンプC】→（空中）Cモータルスライド→⬆＋C→（着地）→Bいただきだ
III	BいただきだⓈ▶【立ちB→立ちC】Ⓒ▶Aモータルスライド～シェイドハーベスト→しゃがみBⒿ▶【ジャンプB→ジャンプC】→（着地）→【立ちA→立ちB】Ⓒ▶タービュランス

～コンボ解説～

Iは中段攻撃の➡＋Bをヒットさせたときのコンボだ。➡＋Bはヒット時、相手が尻もちやられになる。通常技からコンボに展開も可能だが、➡＋Bはガードされると状況不利になるため、Aエイムオーベニングを入力しておくことで、ヒット時はコンボ、ガードされていても有利な状況で攻められる。IIは画面端のダメージ増化を狙ったコンボだ。EXSゲージに余裕があったら、（空中）Cモータルスライドでダメージを奪っていこう。⬆＋Cは持続が長く、空中の相手を落とさずにコンボが可能だ。IIIは投げの選択肢からのコンボだ。チェインシフトでEXSゲージも回収できるので使える機会は多い。

対戦攻略 メルカヴァ

長いリーチの攻撃で 相手を追い詰めて狩れ！

TEXT：JOKER

Merkava

見た目通りの異形の存在であるメルカヴァ。その長い腕から繰り出される攻撃は破格のリーチを誇る。また、浮遊を絡めた空中からの攻撃も強力だ。遠距離から相手の体力をケズりつつ、虎視眈々と攻め込んでいくチャンスをうかがおう。接近戦は苦手なので、いかに相手に捕まらず立ち回れるかがカギだ。

リーチに優れた攻撃で相手を押し返そう

メルカヴァのけん制の主力は、上下に広い攻撃判定を誇り、相手のジャンプを抑止しやすいA「我、穿つ」がメインになる。これが届かない間合いでは立ちCや➡＋C、AorB「我、捕獲して喰らう」を使ってけん制していこう。相手の飛び道具に対しても、「我、捕獲して喰らう」の腕にはやられ判定が無いため強気にけん制を仕掛けることができる。しっかり遠距離でアドバンテージを握り、リスクの低い位置から体力を細かくケズり取っていくことが重要だ。また、適度にB「我、息吹く」をばら撒きつつ、浮遊に移行して様子を見るのも強力だ。ここから高速で突進する滑空を使って強引に攻め込んでいくのも悪くない。滑空は相手に触れることさえできれば空中技を出すことができるので、低い位置でガードさせた場合はジャンプAでの中段攻撃と、ジャンプCを空振りしつつ着地後しゃがみAでの下段攻撃を使い分けることで相手のガードを揺さぶることができる。攻め込むことに成功した際は、しゃがみAとしゃがみBがどちらも多段攻撃なことを利用してしっかりとヒットorガードを確認しながら連係を組み立てよう。ガードされていた場合は立ちAにつなぎスキを軽減させるといい。

[illegible]

パッシングリンクで距離を離しつつ、➡＋Cで[illegible]撃を仕掛けていくのもいい。

基本コンボ

I	【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC・C→⬅＋B】→【しゃがみC・C→⬅＋B】→【しゃがみC・C→⬅＋B→立ちA→立ちB】Ⓒ▶B「我、穿（うが）つ」
II	滑空→ジャンプ⬇＋C→しゃがみC・CⒿ▶【ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC】→（着地）→【立ちA→立ちB→➡＋C】Ⓒ▶B「我、捕獲して喰らう」
III	【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC・C→⬅＋B】→【しゃがみC・C→⬅＋B】→【しゃがみC→しゃがみC・C→⬅＋B→立ちA】Ⓒ▶A「我、穿（うが）つ」Ⓢ▶⬅＋B→【しゃがみC・C→⬅＋B】→【しゃがみC・C→⬅＋B→立ちA→立ちB→➡＋C】Ⓒ▶B「我、捕獲して喰らう」

～コンボ解説～

Iは地上の相手に対するメルカヴァの基本コンボ。⬅＋Bで浮いた相手を地面にたたき付けつつ追撃を加えよう。3回たたき付けると追撃不能になるので、3回目の⬅＋Bは相手が地面に着く前に素早く立ちAで拾い、以後は空中でコンボをつないでいくのがポイントだ。IIは滑空が相手にヒットしたときのコンボ。しゃがみC・Cで浮かせた相手をジャンプ攻撃で追撃した後の着地立ちAは、相手を地面に落とさないように素早く入力して当てよう。IIIはIのコンボからチェインシフトを使って発展させたコンボだ。ヴォーパル状態に突入しているときは見逃さずにしっかり決めていこう。

頼りになる技、Bルベルアンゲルス

対戦攻略 バティスタ

TEXT:OYZ

Vatista

パリエーション豊富な飛び道具でけん制し、遠距離からダメージを与えていくのがバティスタのスタイル。優秀な無敵対空技があるので、跳ばせて落とす闘い方も可能だ。なお、➡or⬆などタメ方向が特殊なものがあり、操作はやや特殊だ。手クセを付けて慣れていこう。

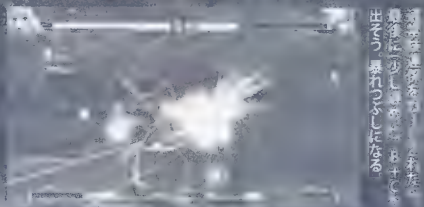
飛び道具のバリエーションを増やし、接近を拒め!

飛び道具によるけん制は、組み合わせが大事。最も重要なのが、地上or空中Aルーメンステラ→Aミコルセオのパターン。⬅タメ→➡→➡タメ→⬅とレバー操作が連動しているので流れるように出しやすい。このパターンを基本にして、地上or空中Aルーメンステラ→ウスフラグメンツム→Aミコルセオウスフラグメンツムや Aルーメンステラ→Bミコルセオなどアレンジしていこう。中間距離では相手の跳び込みを警戒したい。けん制は前述のAルーメンステラ。この後に跳び込んでくる相手には、Bルベルアンゲルスで対空する。Bルベルアンゲルスならヒット後に遠距離になるので、再び飛び道具でけん制するといい。通常技の連係は、【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→立ちC】が基本。ヒット時はここからジャンプキャンセルで空中コンボにつなぐ。注意したいのはガードされた時。攻めを継続したい場合は、立ちCⓈ Aルーメンステラ。次の攻撃につなげやすいものの、無敵技などで割り込まれる危険がある。暴れを防止する場合は、立ちCⓈ Bルーメンステラと立ちC→B+Cの二つ。後者は最速なら割り込まれない。わざとB+Cを遅く出して、通常技の割り込みを誘ってつぶすのも手だ。

Aルーメンステラ→Aミコルセオと連係する[illegible]先[illegible]サー部分が当たりやす[illegible]

[illegible]最後に少し[illegible]B+C[illegible]出そう。暴れつぶしになる。

基本コンボ

Ⅰ	シデウスフラグメンツム(破裂)→【ジャンプB→ジャンプC】→(着地)→立ちBⒿ▶【ジャンプB→ジャンプC→B+C】
Ⅱ	【立ちA→立ちB·B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶Aトラスウォーラス→【しゃがみC→立ちC】Ⓒ▶Bミコルセオ Ⓒ▶ラクテウスオルビス
Ⅲ	(ヴォーパル状態)Bルベルアンゲルス(6段目)Ⓢ▶(空中)B+C(最終段)Ⓒ▶EXトラスウォーラス→Bルベルアンゲルス

~コンボ解説~

Ⅰはシデウスフラグメンツム後の拾い。高さが一定ではないがこれなら比較的安定し、かつダウンを奪える。Ⅱは反撃用。前号で紹介した基本コンボは立ちA先端だと届かない場合がある。これは地上コンボ部分を減らし、早めに空中コンボに移行するので、最後まで決まりやすい。Ⅲはヴォーパル状態限定。始動が遠いと途中が届かないので注意。操作のコツは、Ⓢ 後の(空中) B+Cは⬅にレバーを入れっぱなしで入力。斜め前方に移動しながらトラスウォーラスのタメを作っておく。なお、バティスタには決まらない。

圧倒的なスピードとシュート能力!

対戦攻略 セト

TEXT:はと

Seth

素早い地上ダッシュに加え空中バックダッシュや急降下など多彩な空中行動をもつセト。相手をほん弄して立ち回りのペースをつかもう。攻撃のリーチは短いものの、両手に持った鋭いナイフでの攻撃は非常に強力。また画面端でのセットプレイも見ものだ。

相手を幻惑させつつ、確実に狩れ!

セトの特徴といえば、やはり全キャラクター中屈指のスピード。このスピードを活かすことが勝利への最大の近道といえる。

地上ダッシュを入力してからの行動可能時間が非常に早いのでリーチの面で苦労する相手には、細かな地上ダッシュを繰り返して少しずつ接近を試みよう。またダッシュCはセトの攻撃の中で最大のリーチを誇る技。ヒット時にはB双鈎のヴェンジェンスから追撃が可能な上に、技中は低姿勢となり打点の高い攻撃をかわすことができるという優秀なけん制技なので地上ダッシュで様子を見ながらタイミングを見計らってけん制していこう。

コンボを決めた後は画面端でのセットプレイのチャンス！ 空中攻撃や消失のコンフュージョン~B派生の硬直を縫縛のセグメントでキャンセルして一気に起き攻めを仕掛けよう。縫縛のセグメントの射出部分を利用すれば普段は追撃のできないB穿通のペネトレイトなどからもコンボを決めることができるほか、射出部分をガードさせることができれば、安全に相手に二択を迫ることができる。さまざまな状況から画面端に運んでセットプレイを展開しよう。

ダッシュCはリーチの短いセトにとって[illegible]な[illegible]

[illegible]上ダッシュから罪咎のコンビクトでガードを[illegible]そう。

基本コンボ

Ⅰ	ダッシュCⒸ▶B双鈎(そうこう)のヴェンジェンス→立ちBⒸ▶C消失のコンフュージョン~C派生→ジャンプ➡+C
Ⅱ	【しゃがみA→しゃがみB→立ちB→立ちC·C】Ⓒ▶C消失のコンフュージョン~C派生→【ジャンプC→ジャンプB】→(着地)→ダッシュCⒸ▶B双鈎(そうこう)のヴェンジェンス→ダッシュC→【ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC】→(着地)→立ちCⒿ▶【ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC】→(着地)→立ちCⒸ▶B消失のコンフュージョン~B派生→AorB縫縛(ほうばく)のセグメント
Ⅲ	(ヴォーパル状態)A罪咎(ざいきゅう)のコンビクトⓈ▶立ちCⒸ▶C消失のコンフュージョン~C派生→【ジャンプC→ジャンプB】→(着地)→ダッシュCⒸ▶B双鈎(そうこう)のヴェンジェンス→連鎖のネファリウス

~コンボ解説~

Ⅰはダッシュ C攻撃ヒット確認からのコンボ。ダッシュ C攻撃はガードされた場合は反撃確定になってしまうので各種消失のコンフュージョンでキャンセルしよう。ジャンプ➡+Cでコンボを締めるとダメージは低くなるものの、有利時間を多く取れるので起き攻めをやりやすくなるぞ。Ⅱはしゃがみ A始動のコンボ。消失のコンフュージョン~追加を画面中央方向のレバー+Cボタンで出すことで画面を往復しながらコンボを決めることができる。Ⅲはコマンド投げの罪咎のコンビクトからのコンボ。大ダメージを奪えるのでヴォーパル時は積極的に狙おう。

リーチの長い技を使いこなせ！

対戦攻略 ユズリハ Yuzuriha

TEXT:age

非常に長いリーチの必殺技を持つ半面、通常技はやや短かめ。距離に応じた各技の使い分けが重要だぞ！ その代わり、超遠距離も含め、あらゆる距離で連続技に持ち込める可能性があるのが強み。しっかりと連続技を覚え、けん制技ヒット時にもダメージを与えていこう！

間合い別展開術を伝授！

距離別に有効な技を解説していこう。画面端から端よりやや近い位置、この距離では、B双月一刀流抜刀術弐之型：咲が優秀。ヒットしたのを確認して連続技を決められるのが強み。そこからやや距離が近付いたら、しゃがみCと⇦＋Cを使う。⇦＋Cはリーチの長い下段技で、B双月一刀流抜刀術弐之型：咲を仕込んでおけば、同じく連続技を決められる。立ちBがギリギリ届かないくらいの距離では、思い切って前方ジャンプから頂点に到達する前に⇩＋Cを出して攻めるのがよい。ジャンプAにつなげればそのまま攻めを継続できる。ダッシュから攻撃時や上記の技からリカバー後や起き上がりを攻めたときに技をガードされたら、各種必殺技や特殊技につなげて構え中のジャンプへ移行後に空中から攻めるのも有効。時おり後方ジャンプを交ぜて相手の対空技などをすかしたい。

最後に覚えておいてほしいのが双月一刀流以下略！八重一輪からの構え解除だ。この技の最中にDを押すと、構え解除に移行してスキを軽減できる。連続技で決めた後、追撃しやすくなるほか、相手が画面端に居る際にB版を使えば、跳び越すこと無くガードさせ、ガード後わずかに有利になるのだ！

[illegible]手段と[illegible]ルトは[illegible]大事。これで相手の技を[illegible]してしゃがみCで反[illegible]。

構え解除を仕込んだB双月一刀流以下略！八重一輪を画面端でガードさせたら立ちAで攻める。

基本コンボ

I	【しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→⇦+C】Ⓒ▶A双月一刀流以下略！八重一輪（構え解除）→【しゃがみC→⇦+C→立ちC】Ⓙ▶【ジャンプC→⇩+C→⇨+C】Ⓒ▶B双月一刀流抜刀術弐之型：咲Ⓒ▶A双月一刀流以下略！八重一輪
II	B双月一刀流抜刀術弐之型：咲→B双月一刀流抜刀術弐之型：咲Ⓒ▶Cこっちだよー！Ⓒ▶A双月一刀流以下略！八重一輪（構え解除）→【しゃがみC→⇦+C→立ちC】Ⓙ▶【ジャンプC→⇩+C→⇨+C】Ⓒ▶B双月一刀流抜刀術弐之型：咲
III	（ヴォーパル時）【しゃがみB→立ちB→立ちC】Ⓢ▶（ダッシュ）→【しゃがみB→立ちB→立ちC→しゃがみC→⇦+C】Ⓒ▶A双月一刀流以下略！八重一輪（構え解除）→【しゃがみC→⇦+C】Ⓙ▶【ジャンプC→⇩+C→ジャンプB】→（着地）→【しゃがみC→⇦+C】Ⓒ▶双月一刀流奥義：華生

～コンボ解説～

Iはゲージ無しで決められる基礎コンボ。EXSゲージが200%あれば、最後の追撃をIIIと同じものにできる。IIはけん制のB双月一刀流抜刀術弐之型：咲からのコンボ。Cこっちだよー！後のA双月一刀流以下略！八重一輪を一瞬遅らせて出すと安定してヒットする。IIIはヴォーパル時限定の大ダメージコンボ。EXSゲージが120%程度あれば決めることができる。なお、通常投げ後にしゃがみCを当てて、チェインシフトからコンボを決めれば、そこから双月一刀流奥義：華生を当てることも可能だ。

JOKERの『UNI』"超"最速キャラランク!! 「来るのは間違い無くこのキャラ！」

From JOKER（本誌ライター）

この最高にイカレちまったコーナーにようこそ。オレの名は『JOKER』。アルカディアが誇る、キャラランク界の切り札（JOKER）だ。今回はこのオレ直々に「虚ろの夜」の"真実"ってモンをオマエたちに教えてやる。覚悟ができたヤツからオレについてきな。ここから先は……ハードにいくぜ。

まず、最高にクールなのがセト。こいつのファッション、オレに通じるものがあるだろ？　動きもいちいちキマってて完全にオレそっくり。というわけで最強はコイツで決まり。ほかのヤツらは割とオレにとってはどうでもいいんだけど、とりあえず勝ちたいオマエらにはハイドかオリエがオススメだ。コイツらは切り返しに適した技、中距離で相手の行動を制限しやすい優れた突進技、ガードされても有利になる技とこのゲームで必要になると思われる要素がすべてそろっている。少しクセが強いがワレンシュタイン、ゴルドーもオススメだな。ワレンシュタインはヴィルベルヴィントに反撃が確定しない相手や上方向に強い切り返し技を持たない相手に対して、すべてを踏みにじるような圧倒的キャラ差を押し付けていける点が素晴らしい。ゴルドーは中距離からペースをつかむことに長けている上、崩し能力、攻めのループ性ともに高く波に乗れば一瞬で相手をズタボロにできる激しさが魅力だ。ユズリハ、リンネ、バティスタに関しては、オレ的にユズリハが一番好みのタイプだな。

オレの担当攻略キャラであるメルカヴァ＆カーマインはオリエ、ハイドの項で挙げた要素が弱いので非常に残念ながら評価を低めにさせてもらった。

『UNDER NIGHT IN-BIRTH』JOKER'S　キャラランク
2012／9月中旬 稼働直前Ver.

ランク	キャラクター
S	セト
A	ハイド オリエ
B	ゴルドー ワレンシュタイン
C	リンネ　カーマイン　バティスタ メルカヴァ　ユズリハ

【解説】稼動初期は「とりあえずこれ！」的な技の押し付けを前提として、駆け引きの主導権を握っていくことがポイントになる。攻撃技に限らず、オリエのバックステップのような強い「拒否技」も防御中に自分主体の駆け引きを展開できるため重要だ。

セトのスタイリッシュなポーズを真似れば女の子にモテる確率1000%。鏡の前で練習だ。

『UNDER NIGHT IN-BIRTH』制作スタッフ　インタビュー

「虚ろの夜」ができるまで——

本作の企画発案当時のエピソードから、その制作過程までを製作陣が語り尽くす。本作に込められた熱い思いを感じてもらいたい。

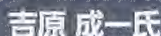
『UNDER NIGHT IN-BIRTH』開発陣

なりた のぶや氏

フランスパン代表。『UNDER NIGHT IN-BIRTH』プロデューサー。本作の制作進行と、企画案のまとめ役。本作の世界観は、吉原氏の原案を元になりた氏との相談により構成されたもの。

芹沢 鴨音氏

『UNDER NIGHT IN-BIRTH』バトルプランナー。各種攻撃の性能にかかわるプロット＆プログラミングを担当。バトルバランスにかかわるキャラクターのチューニングの統括役でもある。

吉原 成一氏

『UNDER NIGHT IN-BIRTH』デザイナー。キャラクターデザインやメインビジュアル、ドットモーションを担当している。本作の世界観は、吉原氏が学生時代から暖めていたものがベースになっている。

フランスパン待望の[illegible]対戦格闘ゲーム。[illegible]ゲーム制作集団として定評のある同チームだからできた、集大成的作品といえよう。

——まず最初に、本作の開発がスタートした経緯についてお聞かせください。

なりた　HD（※1）のタイトルを作りたいという話は社内で前々からあり、その企画案を吉原が上げてきてくれたのがきっかけですね。実際の開発期間は約2年というところでしょうか。アルカディアさんに第一報を出したのは、ちょっと早過ぎるタイミングだったなと今になって思っています（笑）。

芹沢　僕は開発の初期は、『メルティブラッド』（※2）のバージョンアップに伴うキャラクター性能の調整などをしていたので、本腰を入れて参加したのはこの案件が落ち着いてからですね。

吉原　HDとなるとやはり、キャラクターのグラフィック面に大きな力を注がなければならないので、ここまでやれますということを企画の時点で出させていただきました。本作のキャラクターや世界観は、僕が学生時代にためておいたものを形にしたものなので、デザインなどを含めて、楽しく進めることができましたね。社内では、「吉原格闘」というプロジェクト名で呼ばれていました（笑）。

なりた　最初にその企画案を見たときは、いやお前、HDはいいけどいったいこれいつ完成すんだよ、と恐ろしいものを感じましたね（笑）。

——必殺技の名前なども、吉原さんが考案されたものでしょうか？

吉原　そうですね。キャラクターのネーミングなども元になる設定から引き出してきたのですが、ちょっと今風ではないなと感じたものについては、新たに考え直しています。

なりた　ステージ背景などのラフも吉原が担当していますね。もともと吉原の持っていた設定に無かったものを付け足すというときは、いろいろと考えながらデザインを組み上げてくれました。

——本作は、ストーリーが練り込まれており、設定なども細かくされている印象を受けます。格闘アーケードの格闘ゲームという舞台で、それらを表現する際にこだわったことなどはありますか？

なりた　吉原が最初に提示してくれた世界観はかなり複雑なものだったんですが、格闘ゲームの中で表現するということで、ベクトルとボリュームを調整していきました。新規の話なので説明を重視した上で、冗長にならないようになどテンポとかも意識しましたね。制作を進めようかという際に、いろいろな試みをしてみました。吉原はデザイナー気質なので、センシティブな表現（笑）を開発陣の共通認識に持って行くまでが大変でした。「眩き闇」ってどう表現するんだ!?　とか終盤まで揉めていました、ね？（笑）

吉原　その辺は、ほんとすいません（笑）。

——格闘ゲームとしてチューニングする際に心掛けたことを教えてください。

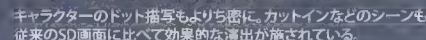
芹沢　吉原の考えたキャラクター設定を、どう格闘ゲームというフォーマットに落とし込んで行くかという際に、いろいろな試みをしてみました。中には、テスト的に動かせる段階まで作っておきながら、これは格闘ゲームには合わないという判断を下したものもあります。格闘ゲームのバランスとしては、遊んでいてそう快感のあるものを目指しました。最初の吉原のコンセプトとは大きく変わったものもありますね。例えば、ハイドは最初の設定では、女の子を守りながら闘うという設定だったんですけど、ちょっとゲームに落とし込むのが難しそうだなということで、今の形になっています。

吉原　もともとオリエは、本体、タナトス、槍の三つの要素を動かすキャラクターでした。それで実際に動かしてみたら、ちょっとこれは格闘ゲームとしてどうなのかとか、オリエを選ぶ人にとってハードルが上がり過ぎないかという検討をすることにな

Key Words

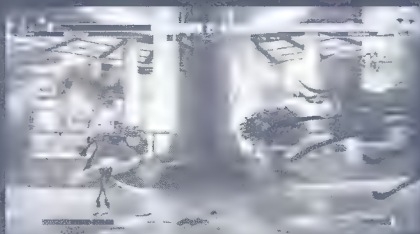
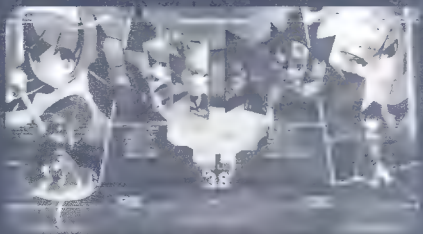
※1：HD／high definitionの略語。高精細度の意。720ライン以上の走査線数かつ、画面アスペクト比が16：9のものを指す。近年のゲーム作品は16：9の画面比率となっているものが多く、これにより、画面両端の距離が長くなっているものが多い。2D格闘ゲーム制作では、この距離のチューニングも繊細かつ難しい要素となる。距離が遠過ぎる場合は、「逃げ」の戦術が強くなる傾向が強く、接近戦や攻めの要素を色濃く出したい場合はキャラクターの大きさや動きの速さでバランスを取ることが多い。

16：9の画面で展開される本作のバトルは、ダッシュやジャンプが素早いため、接近戦が発生する機会が多く、そう快感も高い。

キャラクターのドット描写もより緻密に。カットインなどのシーンも従来のSD画面に比べて効果的な演出が施されている。

り、結果、現在のような形に落ち着きました。
――闘い方が難しいキャラクターというと、メルカヴァとカーマインという印象があるのですが、いかがでしょうか？
芹沢　武器となる要素が分かりにくいキャラクターかもしれませんね。ユズリハなども難しめに作っているんですが、ロケテストでかなり高いレベルで使いこなしている方が数人居て驚きました。
吉原　僕はセトを使いたいんですけど、難しいんですよね（笑）。リンネは使いやすいので、今のところ自分のメインキャラクターです。
なりた　僕も実はユズリハが使いたいんですけど、難しいですね（笑）。遊びやすい作品ですが、ガチな格闘ゲーマーにとってはやり込み要素も欠かせません。そういった部分を詰めていくのは大変だろうなぁと思っています。最近の格闘ゲームのやり込みには、僕はもう付いていけそうにないですね（笑）。
――本誌ライター陣は、連続技の面白さに注目していましたが、かなりのダメージを与える連続技を見付けているキャラクターも居て、見付けると証明するために写真を編集部のデスクトップに置いてから帰宅しているんです（笑）。
芹沢　チェインシフトですね。遊び幅のあるシステムなので、プレイヤーの皆様の研究でどこまで伸びるか楽しみですね。
――本作の独自性を強めているGRDゲージについては、どのような発想から生まれたのでしょうか。
芹沢　これは、いいプレイをしたプレイヤーへのご褒美的な要素として導入しました。実は、GRDゲージは上手な防御をした場合にも上昇するんですよ。格闘ゲームって、攻めがどんどん進化していっている半面、それを凌ぐというところをゲーム側には認めてもらえることが少ないと思うんです。
――前号の本誌（No.149）に掲載した攻略記事はいかがだったでしょうか？　ツッコミどころなどがあれば、お聞かせください。
芹沢　スタートガイドとして最適な攻略だと思います。ツッコミどころはありません（笑）。短期間であれだけ攻略を進めているのはさすがだなと思いました。このインタビューが掲載される号ではどこまで進んでいるか楽しみです。
――フランスパンの代表作となる『メルティブラッド』シリーズを意識した点、あえて差別化を図った点などがあればお聞かせください。
芹沢　『メルティブラッド』シリーズはジャンプを駆使した縦の動きで戦略を練るゲームでしたが、今作は、地上戦の比重を重くしています。中には、空中からの攻めが強いキャラクターも居るのですが、対空迎撃やけん制技といった、地上の駆け引きにつながる要素を多く組み込んでいます。
吉原　縮こまった動作がイヤだったのと、ワイドなHD画面に合わせて思いっきり横へと伸びる攻撃を描いていたら大半が全画面攻撃みたいになっちゃって初期は大変でしたね。
――ロケテストの反響はいかがでしたか？　また、そこで得られたプレイヤーの意見で、実際に反映したものなどはあるのでしょうか？
芹沢　ロケテストではゲームバランスにかかわるコアな意見が多かったです。もちろん、それらには目を通して、採用するかどうかの検討を重ねています。ロケテストで遊んでいただいて、意見をくださった方の中には、稼働版を遊んで、意見が採用されていると思う方が居るかもしれませんね。
なりた　最近のロケテストのプレイヤーは、「調べる」ということにどん欲なので、そういった方々の意見は見逃すともったいないものが多いですよね。全部採用するというわけではないですけど、参考になるものを多くいただいています。
――負けた後、すぐに乱入できるのも本作の魅力だと思います。このスピード感は、どのような発想から生まれたのでしょうか。
なりた　『アカツキ電光戦記』（※3）という、偉大な作品を参考にさせていただきました。負けた後に乱入できない時間が長いとやきもきする方も多いと思うんです。最近流行の、"10戦ガチ"といった対戦形式にも生きるのではないでしょうか。
――気が早い話ですが、今後、本作の世界観がほかのメディアへと拡張する予定はあるのでしょうか。書籍やドラマCDの展開などはいかがでしょう。
なりた　今のところ予定はありませんが、皆様から要望があれば、何らかの形でもっと物語に触れられるものも考えたいですね。続編などについては、今のところ皆様のご声援次第としか言えませんのでぜひよろしくお願いします（笑）。

昨年から今年8月末まで、ロケテストを数多く開催。こなすたびに対戦格闘ゲームとして確実に進化していった。

Key Words

※2：『メルティブラッド』／2002年12月のコミックマーケットが初出となる2D格闘ゲームで、かつての同人サークル「渡辺製作所」と「TYPE-MOON」が共同制作した。後に、エコールソフトウェアから、『メルティブラッド アクトカデンツァ』がアーケードタイトルとしてリリースされ、移行のシリーズ作品はアーケード中心にリリースされている。
※3：『アカツキ電光戦記』／同人サークルSUBTLE STYLEが制作した2D格闘ゲーム。『アカツキ電光戦記 Ausf. Achse』がアーケードゲームとして稼働した。

『メルティブラッド』では、空中戦の駆け引きに重きが置かれていたが、本作は地上戦の駆け引きが多い印象を受ける。

敗北した瞬間にコインを入れてスタートを押すと、再戦までのスピードに驚く。連コインは待機列が無いのを確認してからしよう。

9月8日に新宿「CLUB SEGA 新宿西口」で開催されたプレイヤー主催「ギルド対抗戦」。今月はこの大会にクローズアップ！　対抗戦で闘った全国有数の『スパⅣ AE』職人による、注目の試合をピックアップしてテクニックや見どころをご紹介。「YouTube」にアップした動画とも連動しているぞ。

本ページのURLとTIME について

PCやスマートフォンのブラウザ(一部携帯では不可能)で、記事中に記載の「URL」にアクセスすると、YouTubeの該当動画のページが開く。
記事で紹介しているシーンをピンポイントで見たい場合は、動画のシークバーを操作して再生時間の「TIME」を合わせることで、該当の部分を再生することが可能だ。
また、アルカディアのブログ「アーケード魂」(http://www.famitsu.com/blog/arcadia/)では、該当ページのリンク集を掲載(9月30日アップ予定)。こちらもぜひチェックしてみてほしい。

動画(YouTube)連動企画！

全国1位～3位のギルドが激突！

プレイヤー主催 22on22対抗戦リポート&分析

過去の対抗戦で闘った「ガチムチ萬国祭」と「基地G○Y」が手を組み、「ガチ基地連合軍」となって「フェニックス道場」と対決。ギルドランキング上位勢による死闘の結果は!?

今回初参戦の「フェニックス道場」のメンバー。「ガチ基地連合軍」との闘いに挑むが、その結果はいかに!?

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：1レバー＋6ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X2

Text: 極限堂
会場写真　大須晶
協力：かげっち

主なメンバー紹介

ガチ基地連合軍

Y。(闘劇2012準優勝、キャミィBPランク全国1位)
かわぐぅち(闘劇2012準優勝、ローズBPランク全国1位)
くろけん(闘劇2012準優勝、ダッドリーBPランク全国1位)
あくあ(キャミィBPランク全国2位)
-R-(バイソンBPランク全国1位)
吉祥寺ケン(ケンBPランク全国3位)
だるい(ダルシムBPランク全国1位)
melo@(まことBPランク全国4位)

VS

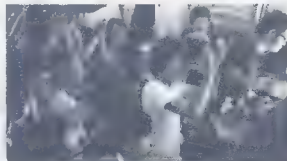
フェニックス道場

ネ○(闘劇2011準優勝、ヤンBPランク全国1位)
ш おじさん ш(闘劇2011優勝)
キャベツ(闘劇'09優勝、闘劇2011準優勝)
ドラゴンボーイ(ケンBPランク全国2位)
下町プリンス(コーディーBPランク全国2位)
えいた(Shadowloo Showdown 2012優勝)
えびはら(いぶきBPランク全国3位)
祐★(フェニックス道場ギルドマスター)

試合経過

ガチ基地連合軍	勝敗		フェニックス道場
ありか	○	●	ヒロ
	○	●	ホノカアボーイ
	●	○	みちゅん
しろけん	○	●	
	●	○	トガワ
ωいおりω	○	●	
	●	○	ネ○
アカホシ	○	●	
	○	●	しゃ
	●	○	オーネン
melo@	○	●	
	○	●	KOICHI
	○	●	KEN
	○	●	きょく
	○	●	まちゃぼー
	○	●	下町プリンス
	○	●	SPANKY
	●	○	えびはら
☆シン☆	○	●	
	●	○	おじさん
シミズ	●	○	
Y。	○	●	
	●	○	はげじん
だるい	○	●	
	●	○	えいた
おっくん	○	●	
	○	●	祐★
	●	○	スロプー
ビビ	●	○	
冷血	○	●	
	●	○	ドラゴンボーイ
吉祥寺ケン	○	●	
	○	●	AOI
	○	●	キャベツ

22on22の大規模勝ち抜き戦。負けた側が闘いやすいキャラを被せていく流れになるため、基本的には連勝しにくい一進一退の攻防となり、前半は「ありか」と「アカホシ」が2連勝してわずかに差を付けるにとどまる。

この流れは「melo@」の登場で大きく変わる。「フェニックス道場」の主力選手を多数撃破、7連勝して大きく差が広がった。これを「えびはら」が止めるものの再びお互いのかぶせ合いが始まり、残り人数が少ない「フェニックス道場」はジリ貧状態。この流れが最後まで続き、「ガチ基地連合軍」は「フェニックス道場」に目立った連勝をさせずに危なげ無く勝利を収めた。

結束の強い関東『スパⅣ AE』勢が集まる大会とあって、愛あるヤジや煽り(?)も連発！

ネ○(ヤン)による幻のザンギエフ討伐!?

1ラウンド目を先取して「アカホシ」を追い詰める「ネ○」。2ラウンド目も蟷螂斬→EXセービング～ダッシュからの連係を通して勝利かと思われたが、「アカホシ」が九死に一生で生き延びて勝利を収めた。

URL http://bit.ly/Qsxgld　(動画①)
TIME 0:34:35

キャラ被せを覆して連勝が始まった！

「melo@」まことに対して「KOICHI」さくらが自信を持って登場。まことは攻め込まれると苦しくなるが、さくらに決定的なチャンスを作らせないまま攻め切って勝利。この対抗戦のターニングポイントだった。

URL http://bit.ly/Qsxgld　(動画①)
TIME 0:47:20

試合動画のリンク集は二次元バーコードからアクセス！

スマートフォン(YouTube動画が見られる一部携帯も含む)のユーザーは右の二次元バーコードを読み取ることで、大会動画のリンク集(上の囲み記事で紹介したアルカディアブログ「アーケード魂」内のページ)に直接アクセスすることができるぞ。ぜひ活用してほしい。

スパⅣAE事典 ●**因縁の対決:**ギルド対抗戦ではプレイヤーそれぞれの因縁や物語が試合を盛り上げた。「ωいおりω」エル・フォルテの登場にはすかさず「ネ○」が登場。「ωいおりω」が「まだ勝ったことないですけど、今日勝ちます」と謙虚にも闘志をむき出しにすると、試合中は「ωいおりω」に勝利が見え始めると、ギルドメンバーから「初勝利～!」という応援&「ネ○」に対する煽りが飛び出ていた。

『スパⅣ AE』マイスターのテクニックに学べ!

試合の明暗を分けたシーンやテクニックを紹介。解説と合わせて動画を観ると、より技術のスゴさが分かる。

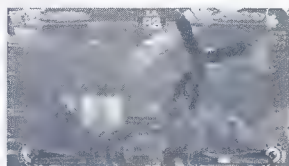
ココに注目!
竜巻旋風脚の効果的な使い方
プレイヤー トガワ (フェニックス道場 リュウ)

空振りするとスキの目立つ竜巻旋風脚だが、途中から空中判定になっているため、空振りしても単発の反撃で済む。「トガワ」はこれを低リスクと判断してか、単発での竜巻旋風脚を活用する。見事にヒットさせたのが、2ラウンド目のEX烈火拳(2段目)をガードした後の、リバーサル竜巻旋風脚だ。不利を背負っているフェイロン側としては、バックステップや投げ抜けをしたいところだが、それを読んで見事にヒットさせている。また、1ラウンド目では➡+強Ⓟをガードさせて五分の状況で竜巻旋風脚を出している。これはつぶされてしまうが弱攻撃1発の反撃で済んでいるぞ。

お互いに体力が少ないだけに勝負を決める竜巻旋風脚となった。

URL http://bit.ly/Qsxgld (動画①)
TIME 0:23:20

ココに注目!
読み合い勝利後の反撃と勝負どころでの補正切り
プレイヤー ネ○ (フェニックス道場 ヤン)

エル・フォルテ戦を得意とし、ミニゲーム感覚で闘うという「ネ○」。まず目に付くのが、要所で中段攻撃のトスターダプレスをガードして反撃を決めていること。もちろん表裏の二択は見えていないだろうが、読みが成功してガードしたときはしっかりと反撃を決めていた。エル・フォルテ戦では意外とこれができない人が多い。そして最終ラウンドでは「ネ○」の得意とする、蟷螂斬(2段目)→EXセービング～ダッシュから補正切りの前方転身を決める。これで一気に体力を五分とした「ネ○」は、最後の乱戦を大胆な昇りジャンプ強Ⓚで制して勝利した。

体力差を縮めるために大胆な補正切りを決行! 見事に通して勝利を手にした。

URL http://bit.ly/Qsxgld (動画①)
TIME 0:30:37

ココに注目!
被起き攻め時に出す閃空カカト落とし・剣
プレイヤー melo@ (ガチ基地連合軍 まこと)

まことは被起き攻め時に弱いという短所がある。まこと側がリバーサルで使いたい、無敵のあるEX打ち下ろし手刀・嵐とアーマー属性のあるEX吊るし喉輪・唐草は、どちらも投げには負けてしまうことから、起き攻めする側は通常投げをするのがローリスクで効果的。しかし、「melo@」まことは投げを起き上がると同時にジャンプで避けて、低空の閃空カカト落とし・剣で反撃を決めていた。この行動によって起き攻めの投げに大きなリスクを与えていた。コーディー対策として、置きのしゃがみ中Ⓟを多用して、バッドストーンに対してセービングアタック～ダッシュで接近していたのも印象的だ。

ピンチはチャンス! 相手に安定行動をさせない選択肢を取り入れていた。

URL http://bit.ly/ST83hd (動画②)
TIME 0:13:23

ココに注目!
風水エンジンの発動とその直後のEX穿風車
プレイヤー ☆シン☆ (ガチ基地連合軍 ジュリ)

風水エンジンは相手をダウンさせるなどして有利な状況を作ってから発動し、すぐに攻め込んでいくのがセオリー。しかし「☆シン☆」ジュリはいぶきの起き攻めに押し込まれて、理想的な状況での発動ができないまま負けそうになる。そこで風水エンジンの出始め無敵を利用して、起き攻め回避を狙った発動をする。動画ではいぶきが攻撃を出さずにそのまま着地するが、暗転中に把握できるお互いの状況では、先にいぶきが動き出せそうなことが確認できる。すると「☆シン☆」はすかさず無敵技のEX穿風車を放ち、攻撃を仕掛けたいぶきにヒットさせて勝利を引き寄せた。

「☆シン☆」は暗転中の時間停止を活かした素晴らしい状況判断を見せた。

URL http://bit.ly/RecNgn (動画③)
TIME 0:12:20

ココに注目!
歩き投げを警戒させて中段攻撃で崩す
プレイヤー おっくん (ガチ基地連合軍 いぶき)

いぶきの中段攻撃である➡+中Ⓚはヒット時に連続技がつながるが、発生が遅いため見てから立ちガードをされやすい。「おっくん」いぶきはこの技を歩きや霞駆けからの投げを警戒させることで豪鬼のしゃがみグラップを誘い、それを避けつつヒットさせる攻撃を3回も成功させていた。もちろん➡+中Ⓚがヒット時は連続技につなげて起き攻めに移行し、これをメインダメージ源として勝利を収めた。この使い方以外にも攻め込まれたときに、バックステップから最速で➡+中Ⓚを出して相手に触れて、攻守を入れ替えるなど(TIME0:42:28の場面)、随所に工夫が見られた試合だ。

➡+中Ⓚのヒット率を上げるための工夫が生きた試合であった。

URL http://bit.ly/RecNgn (動画③)
TIME 0:42:11

ココに注目!
セービングアタックで相手を動かせ、攻め込む
プレイヤー 冷血 (ガチ基地連合軍 バルログ)

セービングアタックを狙ったときに有効な発動ができないときは、バックステップで間合いを離すのが基本。そのため、相手のセービングアタックが見えたら前ジャンプで攻め込む行動が効果的である。体力リードを奪って堅実な立ち回りをするフェイロンに対して、「冷血」バルログはセービングアタックを見せてフェイロンの前ジャンプ攻撃を誘い、これをバックステップで避けるとすかさず投げを決める。その直後にも同じようにセービングアタックで前ジャンプを誘って、フェイロンの着地を今度は打撃で攻めている。相手を前に出させて攻めのチャンスを作り、逆転に成功した試合だ。

バックステップにジャンプ攻撃が届くとピンチ。間合い管理が絶妙だった。

URL http://bit.ly/RecNgn (動画③)
TIME 0:55:33

スパⅣAE事典 ●因縁の対決アゲイン:「ネ○」が勝利するとザンギエフ使いの「アカホシ」が登場。ヤンからすればザンギエフは鬼門であるため、「アカホシ」はうれしそうに以前から「ネ○」にぶつかっていくと宣言していた。しかし「アカホシ」は過去のギルド対抗戦でヤンに負けた苦い過去を持つ。今回は辛くも勝利を手にすることができ、試合後のパフォーマンスで「ヤンには負けないよね」を3回繰り返したのであった。

総力特集! この秋から始める『SC V』!

「闘劇2012を見て『ソウルキャリバーV(以下、SCV)』を始めたくなった」という人のために、本作のキーポイント・移動システムを解説! 今から追い付くおすすめキャラ攻略もお届けの特大版だ!

ソウルキャリバーV
■メーカー:バンダイナムコゲームス
■ジャンル:武器対戦格闘
■対応機種:PlayStation3、Xbox 360
■発売日:2012年2月2日
■対象年齢:CERO D

Text:おおさか

移動を制する者は『SCV』を制する!!

移動システムの基本

リングアウトや壁コンボが強烈な本作では、移動や位置取りの技術が勝敗に大きく影響する。相手をうまくステージ端に追い詰めればこちらの攻撃がかわされにくくなり、ヒットした際のリターンは跳ね上がる。一方、守りの局面でも相手の攻撃を空振りさせれば大ダメージのコンボが決まるため、攻守両面において移動が重要になるわけだ。

しかしその半面、本作では移動の操作はとても簡単。方向キー入力の入れっぱなしで自由に動き回れる「8WAY-RUN」と、方向キー入力を短く一回弾く「ステップ」を使えばOKだ。両者の特性を踏まえて、うまく移動ができるようになろう。

相手キャラクターの体格や武器の長さから間合いを見切ってかわし、スキを突こう! 移動を極めることは本作を極めることだといっていい。

移動手段と特徴

「8WAY-RUN」は、任意の方向に方向キーを「ぐいっ」と長く入力することでその方向に走り出すシステム。方向キーを入れている間は移動し続ける。しかし、これだと走り始めが遅いので「クイックムーブ」を覚えよう。やり方は、移動する方向に2回入力し2回目は入れっぱなしにすること。これで初速の速い8WAY-RUNができる。主に使用するのは、相手に急接近して攻撃を仕掛ける際や、画面の奥・手前に移動して相手の技を回避するときだ。

「ステップ」は最小限の動きで攻撃をかわすときに使う。8方向いずれにもステップできるが、最もお世話になるのは後ろ方向。8WAY-RUNでは後ろ方向移動の初速がやや遅いので、瞬間的に間合いを取ってかわす際にはステップの方が信頼性が高い。横移動はRUN、後ろはステップと覚えよう。

本作では、攻撃や防御の合間に移動を多用する。そこで、別の動作の終わり際に移動入力を仕込むテクニックがとても重要になるのだ。入力タイミングなどの詳細は下図で確認し練習してほしい。

闘劇では 白熱の差し合い

上級者同士は互いの技を知った上で闘うためガードが固い。高威力コンボをガードの固い相手にたたき込むには、技を出させてそれを回避し、空振りのスキに確定させるのが最重要だ。闘劇2012でも一旦攻めるのを待って相手のミスを誘い、最大級のお仕置きを決めるシーンが何度も見られたぞ。

あやしい場面ではバックステップしておき、相手の動きに意識を集中。何か出していたら即座に浮かせ技を入力するのだ

図解 『SCV』の移動操作・キホンのキホン

8WAY-RUN 例:画面奥に8WAY-RUNする場合

先行入力の場合には、ここまでを硬直中に入力しておく

以降、入れっぱなし

左図の入力でクイックムーブからの8WAY-RUNができる。硬直が解けた瞬間に出すには、2回目の入力を入れっぱなしにする段階までを硬直時間中に済ませ、走り出すまでそのままにしておこう。

ステップ 例:バックステップで距離を取る場合

先行入力の場合には、ここまでを硬直中に入力しておく

ステップが発生

自分の技がガードされたときなどによく使うのがバックステップ。後ろに1回短く入れてニュートラルにしておき、その状態で技の硬直が解けるのを待とう。相手の短い技をかわすのに有用だ。

まずはとにかく基本を覚えよ

以上、本作でいかに移動が重要になるかを説明したが、実戦で必要な操作に難解なものは少ない。このページの内容でほぼすべてなのだ。次ページでは応用編を紹介するが、これはあくまで応用編。基本に慣れてからで全く問題は無いぞ。

まずは画面の奥や手前への8WAY-RUNが無意識にできるよう身体になじませよう! それだけでもハイレベルな対戦に付いていけるぞ。

闘劇戦士たちのレバテクをマスターせよ!

基本より上のさらなる強さを望むなら、闘劇決勝大会で使われた数々の移動テクニックをものにしよう。

ずらし入力　難度：★☆☆

8WAY-RUNの特徴は、走り出してからも随時キャラクターの移動方向を変えられることにある。方向キーをニュートラルに戻さず好きな方向にずらせば方向を修正できるのだ。これを利用して、8WAY-RUN中の技を移動しながらスムーズに出すことができる。例えば⬉or⬋方向に走りながらⒷというコマンドの技なら、静止状態からは⇧⬉Ⓑと入力すれば出るが、既に走り出している場合は⬉までずらしてⒷを押せば出せるというわけだ。

⇩⬇のクイックムーブで走り出して、相手の技をかわしたら⬉にずらしてⒷ。これで⇧⬉Ⓑがスムーズに出るので、いちいち2回入力する必要は無い。

ずらし入力

例:画面奥に8WAY-RUNしながら、相手の空振りに⬋ or ⬉Ⓑを入れる

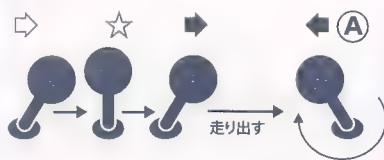
⇧⬉や⇩⬋で走り出せる人は特に気にする必要は無いが、斜め入力が苦手な人にはオススメのテクニック。⇩⬇や⇧⬆でスタートし、攻撃したいときだけ⬉や⬋にずらせばいいので、入力の難しさを軽減できるぞ。

半回転入力　難度：★★☆

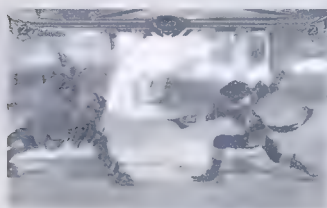
ずらし入力をさらに応用すると、前方移動中でありながら後方移動中の攻撃、例えば⬅方向や⬉方向の8WAY-RUN技を出すといった芸当も可能。やり方は同じくニュートラルを介さずぐるりと回すだけ。ボタンを押すときに出したい方向に正しく入力されていなければならず難度は高いが、技性能を把握していれば強力な一手になりうる。下段攻撃やけん制技、あるいはコンボ始動技がそれに該当する場合、狙う価値は大きい。

レイシャの⇩⬇Ⓑは入力の反対側に出るので、⇧⬆⇦⇨⬁⬇Ⓑという入力にすれば驚異的な移動量を稼ぐ。これも半回転入力の応用だ。

半回転入力

例:間合いを詰めて⬅Ⓐを出す場合

ニュートラルを挟まなければ好きな方向の8WAY-RUN技が出せることを利用して、前方移動からは出しづらかった⇦⬅系入力の技を相手に急接近しながら出してみよう。勢い余って別の方向に入らないよう注意すること。

連続バックステップ　難度：★★★

後ろ方向への8WAY-RUNは、最高速に達してからは十分速いのだが初速が遅いのが弱点。ときにはバックステップの初速の速さを何度も出したいシーンがあるはず。バックステップを2回以上繰り返すとき、通常の入力では1歩目が終了するまで2歩目を待たなければならない。しかしステップは他の移動でキャンセルできるので、1歩目の初速の部分を過ぎたところで⇩⬁⇦☆と入力しよう。2歩目をすぐに出せるのだ。

難度が高く失敗しやすいので必須のテクニックではないが、空振りへの反撃が得意なキャラクターを使うなら覚えておいて損はない。

連続バックステップ

例:バックステップをくり返し出す場合

1歩目の最高速部分を過ぎたところで⇩⬁⇦☆と入力。何度も下がる場合はその繰り返しだ。⇩⬁⇦で構えが出るキャラは⇧⬁⇦☆でもいい。ステップ性能はキャラにより異なるので連続バックステップの有効性もキャラに依存する。

闘劇では　90度回転も活用

ずらし方を工夫すれば⬇や⬆方向への移動から➡方向の技を出したり、相手に急接近しながら⬇方向の8WAY-RUN技を出すこともできる。これを活用していたのが「Crna Ruka」のパトロクロス　写真の状況では後方移動～奥移動～➡Ⓑという見事な入力を披露した。

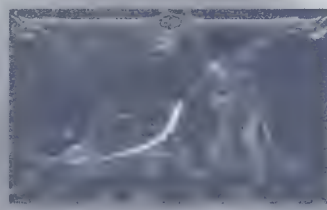
横に薄い突きをかわし、ずらし入力で反撃しているのだ。

闘劇では　けん制を押し付ける

「Crna Ruka」は半回転入力も実戦で使用。パトロクロスの⇦⬅Ⓐは技後のスキの小ささとカウンターヒット時のリターンが強みだが、リーチが短い。そこで左図のような入力で相手にくい込むように密着してから⇦⬅Ⓐを押し付け、試合の主導権を握っていた。

接近から出すと相手は移動でかわしづらくなるのだ。

闘劇では　一気に距離を取る

連続バックステップが最もうまい男といっていいのが「ちゃんぞの」。ヒルダのバックステップの初速の速さを活かし、精密な入力で相手との距離を広げる。ときおり交ざる置き技で接近を防いでいるため、近距離キャラ使いはかなり苦戦させられていた。

距離感を誤らせ、空振りを引き出すのに一役買っていた。

闘劇2012を観戦して始めたくなったアナタに贈る

『SCV』今始めるならこのキャラだ!!

今からでも間に合う『SC V』

熱戦が繰り広げられた闘劇2012決勝大会。闘劇を見て本作を始めたくなったアナタのために、今から追い付ける濃厚な攻略をお届け！ 前ページで説明した移動システムの基本と今回の内容を合わせれば、すぐに対戦が始められる！

今回紹介するのは、今から始める人にとってもハズレ無しの5キャラ。システムの基本を押さえたら、さっそくチャレンジしてみよう！

スタートするには!?

本作を始める人は、右に挙げた三つのステップを意識しよう。まずは自キャラの全技を一通り出してみてダメージが30を超える技をチェックし、さらに技表のお手本コンボを練習。これらをより多く当てることを試合中の目標にしよう。

大ダメージ技を当てるには、戦術の土台になる②と③も不可欠だ。移動システムは前ページを読みながら移動→停止（攻撃や防御）→移動……という流れがスムーズにできるよう練習しておこう。

仕上げに、トレーニングモード内「MAIN SKILL」にある主力技についての解説文を読み、実際に振ってみよう。これで実戦に臨む準備は完了だ。

今から始める3ステップ！

①大ダメージ技やコンボを覚える

トレーニングモードの技表にコンボが載っている。手で覚えるまで繰り返し練習しよう。

②移動システムに慣れる

前ページの特集を読み、基本的な移動システム、特に8WAY-RUNに手を慣れさせよう。

③けん制技を覚える

MAIN SKILLという項目の主力技の解説文を読み、実際に出してみて間合いを把握しよう。

パトロクロス

圧倒的に優秀な中段！

パトロクロスは基本コンボ⇨➡Ⓑ→⇨➡Ⓑ+Ⓚ→⇩⬂⇨Ⓑを常に狙おう。⇨➡Ⓑはガードされても不利が少ないのでそのまま⬂Ⓑや⇩⬂⇨ⒶⒷなどで強引に攻め続けてもいい。これを相手が的確につぶしてくるなら今度は⇨➡Ⓑがガードされた後に横移動やバックステップで空振りを狙い、空振りのスキに⬂Ⓑを当てよう。

⇨➡Ⓑは直線的な攻撃なので横移動に弱い。遠い間合いでは⇨➡Ⓐや⬂Ⓐで、近距離では後述する⇩⬂⇨ⒶⒷで相手の移動を止めよう。ヒット時は自分のターンなので再度⇨➡Ⓑを狙い、ガードされたときは一旦防御に回ろう。

圧倒的⇩⬂⇨ⒶⒷ！

横移動で⇨➡Ⓑをかわしてくる相手には、接近戦であれば⇩⬂⇨ⒶⒷをお見舞いしよう。2段目をガードして確定反撃を狙う相手には単発止めから再度⇩⬂⇨Ⓐを打ったり、下段で崩そう。

⇩⬂⇨ⒶⒷヒット時、相手は空中制御というシステムで落下地点を操作できる。距離を離す方向に制御することがセオリーなのですぐさま⇨➡で追いかけて起き上がりを攻めよう。

⇩⬂⇨ⒶⒷは出始めに上段無敵があるため、不利時に暴れるときも頼れる選択肢だ。

圧倒的ローキック！

接近戦ではパトロクロスの代表的下段攻撃である⬂Ⓚを当てよう。ヒットさせると有利になるため相手の暴れはⒷⒷや⇨ⒷⒷでつぶすことができる。これを横移動でかわそうとするなら前述の⇩⬂⇨Ⓐや再度⬂Ⓚを出すといい。こちらの攻めを警戒してガードを固める相手には⇨➡Ⓑを出そう。しゃがみにはコンボが決まる上、立ちガードされてもガードバーストが狙えるからだ。

ヒット後はカウンター狙いの⇨ⒷⒷや⇩⬂⇨Ⓐ、あるいは再度⬂Ⓚなどで攻めていこう。

ピュラ

高性能のけん制で攻めろ

ピュラは相手をおさえ込むけん制技の性能が優秀。中段横斬りの⬂Ⓐと⇨➡Ⓐは相手の横移動を止めるのに役立つ。横移動を控えるようになった相手には⇨➡Ⓐ+Ⓑや⬂Ⓑで攻めよう。⇨➡Ⓐ+Ⓑからは起き攻めが、⬂Ⓑからは空中コンボの⇩⬂⇨Ⓑが狙える。どちらもガードされた時に距離が離れて安全なのが嬉しい。

⇨➡Ⓐ+Ⓑなどガードされた時に距離が開く技をガードされたら⇩⬇Ⓚを出してみよう。相手が上段や縦斬りを出した場合、横移動しつつ上段無敵という技特性により打ち勝てる。ヒットしたら⇩⬂⇨Ⓑがコンボになるぞ。

確定反撃を決めよう

ピュラは確定反撃を決めるのが得意なキャラクター。相手の下段攻撃をガードしたら、ほぼすべての状況で⇩⬂⇨Ⓑが確定反撃になる。ヒットの瞬間に⇦を入力すると追加攻撃が発生するので実戦で出せるようによく練習しておこう。

なお下段攻撃対策としてはジャンプⒷも悪くない。入力後すぐに下段に対して無敵になる上、ガードされてもリスクが無いからだ。

下段やスキの大きな技をガード後は⇩⬂⇨Ⓑだ。毎回反撃すれば相手は攻めにくくなる。

ダウンさせたら蹴りまくれ

本作では、ダウン状態に当たるかどうかが技ごとに決まっている。ピュラの場合は中段の⇦Ⓚと下段の⬂Ⓚで相手の起き上がりを攻めるといい。いずれもダウン中にヒットすると良い状況で起き攻めが継続するので、起き上がるまで蹴り続けよう。起き上がり暴れに⬂Ⓚがカウンターヒットしたら⇨➡ⒷⒶ+Ⓑ+Ⓚが確定するので忘れず狙っていこう。

⬂Ⓚカウンターの上記連係は、受け身を取ると空中コンボになる（写真はダウン中ヒット）。

御剣

最強の二択キャラ！

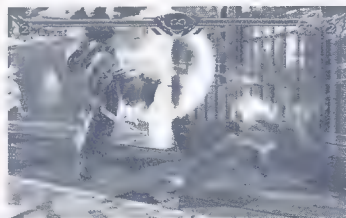
御剣の基本コンボは⇧Ⓑ→⇩⇧⇨Ⓑ。このコンボと下段攻撃である⇩Ⓚ.Ⓐ+Ⓑ+Ⓚ.Ⓑを二択にするのがセオリーだ。クリティカルゲージが0.5本たまったら積極的に懐に潜り込もう！

⇧Ⓑはガードされると反撃を受ける可能性もあるが、⇧Ⓑ.Ⓐ+Ⓑ+Ⓚにすれば追加攻撃でリスクを減らせる。相手によってはこちらも使おう。

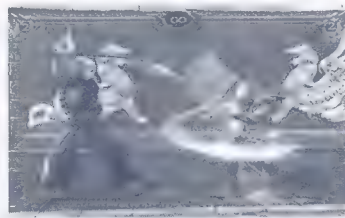
⇩Ⓚ.Ⓐ+Ⓑ+Ⓚ.Ⓑヒット時は相手が足元にダウンする絶好の起き攻めチャンス。再び⇧Ⓑと⇩Ⓚの二択になるぞ。⇩Ⓚに回すゲージが無い場合には、相手が起き上がるのを見てから投げ技でつかみにいくといいだろう。

離れた間合いから突撃！

得意の二択に持ち込むための急接近の動きを見せておけば相手はそれを追い払おうとする。これに対しては⬆走り中Ⓚでカウンターを取るか、空振りさせて⬆走り中Ⓑで浮かせるといい。

⬆走り中Ⓚカウンターヒット時は⬀Ⓐが確定。相手が受け身を取ると地上ヒットし、何とクリティカルエッジまでコンボになる。ダウン状態に当たったのか受け身に当たったのか見極めよう。

⇨➡で走って接近し、⬆や⬇にずらして膝を出そう！ 通常の⇨➡Ⓚより強力な技が出る。

足でかき回そう

御剣は使いやすい小技も豊富だ。横移動を止めたいときは⇨Ⓐや⇩⬇Ⓚ、出の早い中段としては⇧Ⓐと⬀Ⓑがある。これらは総じてスキが少なく、ガードされた後はバックステップからの⇦ⓀⒷや8WAY-RUNからの⬆走り中Ⓑで空振りへの反撃が狙える。ヒットしていたら攻めを継続でき、ガードされてもそうしたチャンスが残っているため、非常に強力な接近戦が展開できるのだ。

バックステップや8WAY-RUNのほか、後ろに身を引く⇦Ⓑでかわすのも有効だ。

セルバンテス

主砲は⇧Ⓑ！

まずはダメージ狙いの⇧Ⓑ→⇧Ⓑ+Ⓚ→⇧Ⓑ、左横に壁があるときに狙う⇧Ⓑ→ⒷⒶという二つのコンボを覚えよう。

⇧Ⓑを当てるための布石としては⬀ⒶⒷがいい。⇧Ⓑは直線的な中段だが、⬀ⒶⒷは横移動に当たる下段攻撃で、⇧Ⓑの弱みを補うのに最適なのだ。ヒットしても不利だが、相手が手を出してくるならバックステップで空振りさせて⇧Ⓑで浮かせることができる。この動きを見せておけば相手は⬀ⒶⒷを食らっても手が出せないので、ずうずうしく接近して投げを狙うなど、攻めパターンを増やせるのだ。

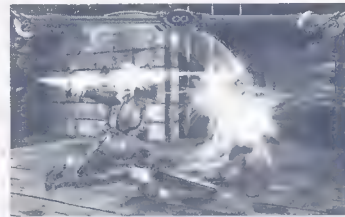
ファスト入力を極めろ

⇩⇧⇦Ⓑ（ファスト）とは、「⇦とⒷを完全に同時に入力」すると成立する技。出せるとコンボ火力が大幅にアップする。⇧Ⓑ→⇩⇧⇦Ⓑ（ファスト）→クリティカルエッジ→⇩Ⓑ+Ⓚというコンボが狙えるのだ。クリティカルエッジのタイミングはややシビアなので写真を参考に要練習。狭いステージでは⇩⇧⇦Ⓑ（ファスト）に失敗すると自分がリングアウトすることも。安定コンボと使いわけよう。

クリティカルエッジはこのくらいの高さで当てるつもりで出そう。早過ぎると失敗する。

接近戦はⒶⒷ

やや苦手な接近戦も、発生の早いⒶⒷを取り入れれば解決。スライド入力なのでコツを覚えて使ってみよう。自分の硬直中にⒶを先行入力しておき、Ⓑを硬直が明けてから押すといい。

ⒶⒷヒット時は⬀ⒶⒷヒット時と同じく不利。相手が手を出してくるならバックステップで空振りさせて⇧Ⓑで浮かせたり、あるいは再度ⒶⒷを出してカウンターを狙うのも面白い。

発生が早く高威力のⒶⒷ。この技とバックステップを使い分けて相手に攻めさせるな。

ヴィオラ

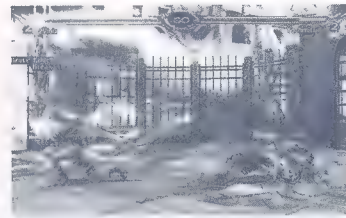
オーブの使い方を覚えよう

特定の技の後や攻撃を受けてダウンした後、ヴィオラはオーブ設置状態に移行する。コンボ火力の高いこの状態がヴィオラのメインだ。

最重要技はオーブ設置中⇨Ⓑ+Ⓚ。入力後約1秒後に相手の背後からオーブが出現する技で、出現前に⇨Ⓑや⬀Ⓚで二択を仕掛けるといい。⇨Ⓑ+Ⓚ後の⇨Ⓑはガードされてもオーブのおかげで攻めが継続でき、ヒットしていれば⇧Ⓑにつなげてコンボが決まる。⬀Ⓚも⇨Ⓑ+Ⓚ後に出すとヒット時に有利になる上、ガードされても反撃を受けなくなる。まずは⇨Ⓑ+Ⓚ→攻撃→オーブ出現→さらに攻撃という流れに慣れよう。

⇧Ⓑからのコンボ

オーブ設置状態のおすすめのコンボは⇧Ⓑ→ⒶⒶⒷ→⇩Ⓐ+Ⓑ→⇩Ⓑ+ⓀⒶ+Ⓑ+Ⓚ→Ⓑ→ⒶⒶⒷ→⇨➡Ⓑ→⇨➡Ⓐ+ⒷⒷ。非常に長いレシピなので、慣れるまでは段階に分けて練習しよう。

特に注意すべき点は⇩Ⓐ+Ⓑでたたき付けてからの⇩Ⓑ+ⓀⒶ+Ⓑ+Ⓚ。⇩Ⓑ+Ⓚを先行入力し、引き戻し動作が出る直前にⒶ+Ⓑ+Ⓚを押すと成功させやすい。後はほぼ最速でつなげば大丈夫だ。

⇩Ⓑ+ⓀⒶ+Ⓑ+Ⓚが最速で出せているかがポイント。タイミングをつかむまで要練習。

⬅Ⓐで近距離を制圧

⇦⬅Ⓐはオーブ設置状態で出すと強力。ヒット確認でⒶ+Ⓑ+Ⓚを押してブレイブエッジを発動させ、オーブが3回転するうちの2回転めがヒットした瞬間に⇨Ⓑ+Ⓚでキャンセルし、すぐ⇨Ⓑにつなごう。成功すればそこから⇧Ⓑ始動のコンボが決まるのだ。

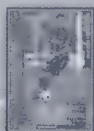
⇦⬅Ⓐは、空振りのスキに決めるのにも最適。横移動中のずらし入力を使うのがコツだ。

⇦⬅Ⓐがヒット。この画面が見えたら即、Ⓐ+Ⓑ+Ⓚを押せ！コンボに移行できるぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2010-2011 Ver2.0
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：スポーツカードゲーム
■操作方法 ：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日 ：稼働中
■使用基板 ：RINGEDGE
■ネットワーク ：ALL.Net

『WCCF 10-11』100試合やってみた!!

WCCF One Hundred Goes By……

新バージョンの稼働日がくるまで『10-11』の記事は不滅です(?)。今回はマンモス丸谷がフットボール界の"ワル"を集結させたチームで100試合遊んでみた。

B.B(バッドボーイズ)ユナイテッド

フォーメーション 3-4-3 通算成績80勝24敗16分

サブメンバー

ムトゥ (05-06) オルテガ (09-10) エブラ (09-10) ミハイロビッチ (02-03) ファーディナンド (08-09/WBE)

チームコンセプト

ピッチの中でも外でも世間を騒がせる、いわゆる"悪童"と呼ばれるタイプの選手で構成。個々人がどんな事件を起こしたかはググればだいたいわかるはず。キャプテンはサッカーの実績も問題行動もダントツのマラドーナ。

主なチームスタイル

- マリーシア(シメオネ、ベラミー)・キングオブフットボール(マラドーナ)
- フリーロール(カッサーノ)・ディフェンススピリッツ(テリー)
- アンチファンタジスタ(レーマン)

古今東西の問題児が競演する ある意味究極のドリームチーム

最近のサッカー選手ってボールテクニックはすばらしいけど、インタビューとかピッチの外での受け答えは無難すぎてちょっとつまらない……。やっぱりスターたるもの世間を騒がしてこそナンボでしょ！　という居酒屋でクダをまいてるオッサンレベルのような思いつきで作られたのがこのB.B(バットボーイズ)ユナイテッド。メンバーを見て「なんでアイツが入ってないの？」と思う人も多いと思うんですが、選手の"ワル度"だけでカードを選ぶとFWだけで16枠が埋まる勢いで、さすがにそれだとゲームにならないだろうとそれなりにポジションのバランスを考え手持ちのカード構成。ただしマラドーナだけは持っておらず、しかし"悪童縛り"でこの人は外せない……、ということで友人にジャンピング土下座してレンタル獲得しました。

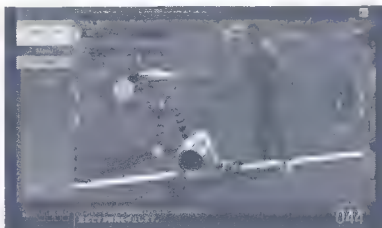
フォーメーションは選出の個性に合わせた(右サイドバックがいない)3-4-3。セリエ、リーガ、プレミアを代表する3バックとマラドーナをはじめ、カッサーノやバロテッリといった(ピッチの内外で)破壊力バツグンの攻撃陣でワールドトロフィー獲得まったなし！　と思ったら最初のレギュラーリーグで勝ち点を稼げずまさかの1stディビジョン降格。そしてここからさまざまな問題が噴出し、近年のマイ『WCCF』ライフの中でも屈指の厳しい100試合を過ごすことになるのでありました……。

ホームタウンは映画でもおなじみバットボーイズの街、リーズ。囚人服をイメージしたシャレオツなユニフォームもお気に入り。

夜道でエンカウントしたらおもわずチビってしまいそうな面構えの悪さ……。もとい、目ヂカラも注目してほしいポイント。

FCアルカディア日記 カードの数値だけで判断すると微妙な選手だが、カッサーノとムトゥの得点感覚と相手のマークを外すテクニックはトップクラスのアタッカーと比べてもそん色がない。シメオネも近年の守備的MFと並べると控えめな数値の選手だが、マラドーナと相性がいいおかげか、このチームでは守備だけでなく攻撃の起点となるいいパスを何度も供給してくれた。

CHCEK!! スリリングなチームマネージメント

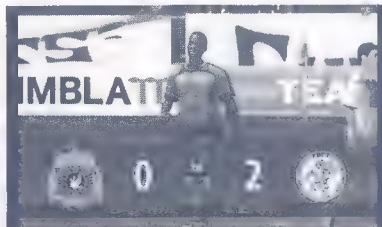
任期終了までずっと課題だったのが試合よりもチームマネージメント。ベラミー以外のFWのスタミナが低く、休養なしでフルに実力を発揮できるのは2戦前後。メディカルルームでは常時2、3人の選手がけだるそうにたむろしていて近寄りがたい雰囲気。その上会話もなんとなく失敗する確率が高く（偏見？）、連携のほうも"ワルそうなやつはだいたい友達"とはいかず、カッサーノ＆バロテッリのような特定の選手間を除くと連携線の構築に時間がかかった。

FWの大半が2試合でへばるB.Bユナイテッド。ケガ人発生のリスクが高まる長時間の練習は試合以上にスリリング!

CHCEK!! ファンタジーな守備ブロック!!

スタミナ不足の攻撃陣と違って名のあるDFがそろった守備ブロックは大丈夫……、と思ったら、こちらは試合中のパフォーマンスに問題あり。DF全員が前でボールを奪おうとするオラオラ系で、その結果最終ラインとレーマンの間に広大なスペースがひん繁に発生。そのせいで格下相手にも完封試合はほとんどなかった気が。その代わりといってはなんだが、自軍のコーナーキック時はDFが大活躍。マテラッツィ orテリーが8割ぐらいの確率でゴールをゲットしてくれた。

DFのマークが重複しているうえにフリーでシュートを撃たれていますが、B.Bユナイテッドにとっては日常の風景です。

CHCEK!! セクシーフットボールに開眼!?

それでもこのチームを折れずに続けられたのは、攻撃時に見られるファンタスティックなプレイのおかげ。マラドーナの芸術的なラストパスに驚異的なスピードで追いつきゴールを量産するベラミー、多彩なフェイントでマーカーをあざ笑うかのような突破をみせるカッサーノとムトゥ、鋭いドリブルでサイドを切り裂くオルテガなど（適度な休養さえ与えれば）、攻撃陣はピッチの中で輝いてくれた。……あれ、なんか一人忘れてないって？　気のせいですよ、気のせい！

個人能力が覚醒してから（90試合目ぐらい）はそこそこの活躍をみせてくれたバロッテッリさん。次バージョンには期待。

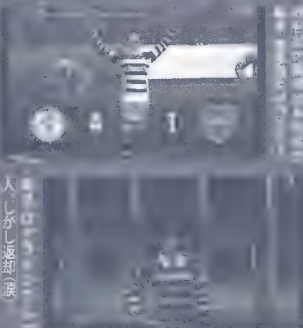
新世紀ファミリー四コマ WCCF親子

シーズン開幕

オシェイが移籍して父は悲しいの巻

作・早野リス　絵・いちみやひろし

B.Bユナイテッド 結局どうよ？

攻撃は最大の防御、セクシーフットボールならぬ"いてまえサッカー"で任期満了まで戦ったB.Bユナイテッド。守備陣はエブラを左サイドバックにしてファーディナンドをスタメン起用すればさすがに安定したので、3バック＆マテラッツィの先発にこだわらなければ、もう少し勝ちを伸ばせたかもしれない。結果的にはワールドトロフィーどころかカップ戦全冠すらも達成できなかったけど、見ていて楽しいチームだったのでそれもまたよし！　「11-12」が稼働したら新しいバッドボーイズを加えてまた遊びたいところ。

密かに期待していたファウル続出の殺人的ディフェンスはそれほど発生せず。それよりも相手チームからファウルをもらい、そこからマラドーナやミハイロビッチのフリーキックでレッテー（得点）ということが多かった印象。もしかして、これがマリーシアの秘められた能力なのか!?（編集部注：多分マリーシアにそんな効果はありません）。

FCアルカディア日記　こういったネタチームを作る場合で一番の障害になるのがゴールキーパーの能力。実はレーマン以上にバットボーイズなGKが一人カード化されているんですが、その方はシャレですまないバットボーイ（というか完全アウトで服役中）だったので使うのは自重しときました。

SANGOKUSHI TAISEN 三国志大戦 TRADING CARD GAME

ついに漢軍参戦！武家の特色をとらえよう！

TCG決起之心得 第四章

三国志大戦トレーディングカードゲーム
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：トレーディングカードゲーム
■操作方法：アナログTCG
■発売日　：発売中
　　　　　：第三弾ブースターパック10月11日発売

新要素が満載の『三国志大戦トレーディングカードゲーム』第三弾。今回は新勢力「漢」。そして新特技について紹介していくぞ！

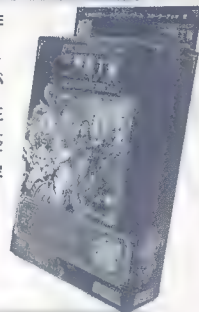
三国志大戦TCG第三弾発売！決起の時は今だ!!

気になる新カード情報に加え、本作を楽しむための対戦方法を紹介！

魏軍が大流行した第一弾、高い攻城力を持つ蜀軍が優勢といわれた第二弾。そしてその環境は、今月発売の第三弾でも大きく変化することとなるだろう。なんといっても魏呉蜀群の四勢力から、新登場の漢軍が加わり五勢力となることで、武家による三すくみも色濃く現れそうだ。アーケード版『三国志大戦』（以降AC版）と同じ勢力数となったことも、AC版プレイヤーにはさらに親しみやすくなったのではないだろうか。また、漢軍だけではなく、そのほかの勢力にもそれぞれ新特技が追加され、勢力ごとの特徴がより強くなっている。追加された特技はAC版を踏襲している要素が多く、その再現度はAC版プレイヤーも納得の高さなので、ぜひ体験してみてほしい。また、今回の追加カードでは特定の武将同士がそろった際に強力な効果を発揮するようなカードたちも多数追加。三国志好きの方ならテキストを見るだけでも楽しめるような内容になっているぞ。

スターターデッキ：漢軍

新勢力追加のこの機会に本作を始めてみたい、という人には、まずスターターデッキの購入がオススメだ。基本的なゲーム性を学びつつ、新要素の決起と憂国を体験することができる内容になっているぞ。

スターターデッキ 漢
発売日：発売中（2012年09月27日）
価格：1,200円

新勢力　漢軍の特徴に迫る！

新勢力漢軍の特徴はなんといっても「決起」、「憂国」二つの特技だろう。AC版プレイヤーならこの二つの単語にピンときた人もいるはず。AC版では独自のゲージが存在したが、『三国志大戦TCG』では国力の表裏の増減という形で再現されている。武将ごとに能力を発動させると、決起なら裏向きの国力を一枚表に。憂国なら表向きの国力を裏にさせる。つまり表向きの国力が多ければ多いほど、国力ゲージがたまっている状態、ということになる。憂国の特技を持つ武将カードの能力は非常に優秀なものが多く、繰り返し使えれば大きなアドバンテージを得られるので、なるべく表向きの国力は多めに確保しておきたいところだ。決起持ちの武将は、自陣に配置するだけで効果を発揮するといった条件が軽い代わりに一度限りのもの、攻城成功時など繰り返し発動可能なタイプのものなど、さまざま。表向きの国力が多いということは、憂国計略が使いやすくなるというだけではなく、敵ターンに計略を撃つ回数を増やせたり、武将の展開速度が上がるなどの効果もあるので、積極的に表向きの国力を増やせるようなデッキを組むようにしたい。下に載せている「興軍への献策」のように、国力の表裏の数に応じて効果が強力になる計略にも注目だ。

【R】袁紹／ Illustrator：hippo
漢軍といえばこのお方。場に出るだけで味方の武力を上げられるので、計略カード的な使い方が可能。敵軍の武将と相討ちしても、もう一度出し直す、というプレイングも有効だ。

【SR】王美人／ Illustrator：美樹本晴彦
表向き国力を六枚ためてから繰り出す最大効果の3000特殊ダメージは、高コスト級の武将も吹き飛ばせる数値。ほかの決起計略で表向き国力を十分にためてから配置したい。

【UC】興軍への献策／ Illustrator：那知上陽子
国力が五以上溜まってからが本領発揮。終盤なら安定して2ドローが可能なはずなので、終盤の手札切れを防止する意味でも頼りになる。決起と憂国で国力をきっちり管理しよう。

三国志大戦TCGイラスト雑記vol.1「参加イラストレーター」：稼動当初から、AC版でおなじみのイラストレーターや、「まさかこの人が!?」と驚くようなイラストレータまで、非常に多くの方々が参加している本作。今回、本誌で公開しているカードでも、さまざまなアーケード作品で美麗なイラストを提供している美樹本晴彦氏など、注目のイラストレーターが満載だ！

アーケードでもおなじみの名称も！　新しく追加された特技を解説！

長槍（ながやり）

蜀軍に追加された新特技「長槍」。AC版では同名の計略で魏の騎兵を苦しめたが、今作も主に魏軍対策になりそうな特技となっている。その内容は「奇襲を持つ敵武将へ与える戦闘ダメージが2倍になる」というもの。2倍になるという点が非常に強力で、長槍を持つ武将の倍のコスト域ほどなら相打ちを取ることが可能だ。黄権などは「大車輪戦法」まで持つため、魏軍自慢の奇襲持ち騎兵の【SR】曹仁などが、いくら武力を上げても、相打ちにできる。また、計略の「槍術訓練」などと組み合わせれば、一方的に撤退することもほとんどなくなるはずだ。これまでの『三国志大戦TCG』では奇襲を絡めての攻撃が非常に強力だったので、相手の突然の攻撃に対応可能という点が魅力的。また、第三弾では優秀な奇襲持ち武将が各勢力に追加されている。魏対策というだけでなく、それら強力なカードへの対策にも有効となる。

【UC】黄権／Illustrator：木下勇樹

【UC】馬謖／Illustrator：平坂康也

走射（そうしゃ）

自陣配備時、敵陣にいる武将1体に増減しない500特殊ダメージを与える特技「走射」。増減しないダメージのため、呉軍お得意の張昭での火力アップは不可能だが、【SR】太史慈や計略カード火計、呂範の能力など、ダメージを与える効果を持つカードとの相性はもちろんのこと、戦闘でダメージを与えた武将への追加ダメージや、先にメインフェイズでダメージを与え、相手の迎撃をためらわせるなど、これまである種、大雑把だった呉軍に小技が加わり、戦略に幅が出るといえる。

走射は弓兵しか所持していない特技だが、【SR】太史慈の安定性や、【SR】孫尚香の武力が上がるなど、呉軍にとって弓兵を多く集めていることはメリットが多く、追加カードにも使いやすい弓兵が多いので、これまで以上に弓兵が多く採用されることだろう。今後の呉軍の兵種バランスにも注目が集まりそうだ。

【R】孫皎／Illustrator：戸橋ことみ

【C】丁封　Illustrator：S.of.L

回避（かいひ）

効果をそのまま「1000以下の特殊ダメージを受けない」と書くと少々地味に見えるかもしれないが、低武力武将にとっては非常に重要な特技となる「回避」。現状は、主に呉軍新特技の「走射」への有効な回避手段となる。特に【SR】甄皇后などは、もとの武力が500しかないので、本来であれば格好の的。こういった自陣に「置いておきたい」武将カードに「回避」が付いていることは大きなメリットだ。1500以上のダメージを与えるようなカードをこのコスト域の武将に使ってくれるなら、それはそれでありがたい。特殊ダメージを与えるといえば呉軍ばかりが目立ちがちだが、蜀でも計略カード「武神の気迫」を採用されていることが多く、この特技には大きな意味があるのではないだろうか。今後も特殊ダメージを与える効果を持つカードは増えていくはずなので、じわじわとその真価を発揮していくだろう。

【SR】甄皇后／Illustrator：戸橋ことみ

【C】孫礼　Illustrator：藤田香

強進（きょうしん）

敵武将への攻撃が迎撃されないため、敵軍の待機状態の強力な武将を無視して、低武力の疲弊状態武将を一方的に攻撃可能なのが大きな強みの「強進」。しかし、その代わりに迎撃ができないデメリットもあるので、ピンチの自城壁を守ることが難しい。まさに強気で進む特技といえる。攻撃一辺倒の特技ではあるが、その分、相手はうかつに低武力の武将を疲弊状態にできない縛りが生じる。敵城へと進み続けることで、敵軍へプレッシャーを与える特技だと思えばいいだろう。また、敵武将を疲弊状態にさせるカードと非常に相性が良い。【SR】貂蝉などで敵武将を疲弊状態にしてしまえば、ほかの武将に迎撃されることなく安全に敵武将を撃破可能。【UC】侯選の「強進」は、ある程度能動的に「強進」を失うことが可能。終盤にどうしても自城を守りたいときなどは、次のターンは守りに回すこともできるぞ。

【R】侯選／Illustrator：西野幸治

【C】韓遂／Illustrator：JUNNY

三国志大戦TCGイラスト雑記vol.2「イラストコンテスト」：本作ではAC版や「戦国大戦」でもおなじみの「イラストコミュニケーションサービス」pixivでの公式イラストコンテストが開催されており、先日、その結果が公開された<http://www.pixiv.net/info.php?id=1171>。イラストに自身のあるプレイヤーはぜひ、今後の情報の展開もチェックしよう！

各勢力オススメのカード紹介！

魏

張遼が場にいる場面で、「覇者の求心」を凌ぐ威力を持つ魏の大型計略「神速の大号令」を捨て札から回収可能となるカード。本作では手札を減らさずに計略カードを手札に加えられる効果は貴重なので、国力要員兼「神速の大号令」の使い回し武将としてデッキに採用することが可能だ。自身が騎兵なので「神速の大号令」の対象となるのも強みといえる。試合を決める効果を持つ計略を連続で繰り出せば、敵陣を大いに荒らせるはずだ。

【UC】張虎／ Illustrator：碧風羽
平均的な能力だが、回避のおかげで場からいきなり除去されることが少ない。効果を発揮した後はブロッカーとして使おう。

蜀

なんといっても無双連撃時に繰り出す2000特殊ダメージを与える効果が強烈。【SR】黄忠と合わせれば、ほとんどの相手武将を一発退場させる威力を発揮することが可能となる。特に無双連撃と相性の良い【R】劉備が自陣にいるときは積極的に狙っていきたい。その上、さらに長槍を持つ武将を二体並べておけば武力が上昇し、特技貫通まで追加されでもはや手がつけられない状態になるぞ。蜀軍の5コスト域の新エースとして活躍が見込まれる。

【R】趙雲／ Illustrator：萩谷薫
効果もスペックも優秀で、穴らしい穴もない高コスト武将の見本のようなカード。まさに質実剛健の趙雲らしい能力だ。

呉

コンボが自己完結している非常に優秀な一枚。配備時にため計略持ちの武将を発動準備中にさせることで奇襲が得られ、配備したターン中に攻撃が可能になる。たとえば韓当と呂岱をため計略発動準備中にさせれば、武力2000以下の敵武将を撃破しつつ、自身の武力は呂岱で底上げして4000で攻撃など、非常に強力な効果を単体で起動で可能だ。対象が4コスト以下の武将限定ではあるが、ため計略には非常に優秀な効果が多いため、強力なコンボが可能となる。

【R】周瑜／ Illustrator：士基軽太
終盤には無双連撃を絡めて、ため計略を1ターンに四回発動させることも可能。敵軍を文字通り灰燼に帰さしめよう。

群雄

攻城成功時に2コストで無双連撃が発動可能なこと自体も優秀だが、無双連撃時の追加効果も強烈。特技強進を持つ武将が待機状態の相手武将を選べるということは、敵部隊の好きな武将と戦闘できるということ。つまり馬超の攻城を通すということは、相手の一部隊を削ることと同等に近い意味を持つ。攻城を通した上に一部隊減るか、それとも単に一部隊減るか。敵軍は非常にいやな二択を迫られることになる。奇襲を持つ点も非常に評価できるポイントだ。

【SR】馬超／ Illustrator：Wolfina
黄巾導師を援軍すれば確実に攻城が狙える上に無双連撃が可能。無双連撃時は敵の重要な武将を狙い撃ちしたい。

第三弾を加えるとさらに、進化する「第二弾までのカードを採用した即戦力デッキ」を紹介！

今回の記事では、主に第三弾のカードを紹介しているが、これらのカードの発売は、10月11日と、発売までに少々時間がある。そこでここでは、第三弾のカードを加えることでさらに進化する可能性を秘めた、第一弾、第二弾のカードで構成されたデッキを紹介しよう！

運用法は、序盤、牛輔や李傕で手札を補充しながら展開し、中盤になったら董卓で大量のアンドアドバンテージを握り、殴り勝つデッキだ。李傕→郭汜で並んで出たときの手札を捨てさせる効果はもちろん、計略カード「闘争本能」のおかげで、武将同士の戦闘も強い。

加えてこの第3弾から追加された「強進」の特技を利用すれば、相手の場にある厄介な武将を除去することも可能だ。疲弊状態の敵武将はほかの武将に邪魔されることなく戦闘することが可能なので、場に出て仕事の終わった李カクや郭シなどはどんどん敵城の攻撃に向かい、迎撃してもらおう。疲弊状態になった武将を韓遂や馬超の餌食になってもらえばいい。こちらは倒れた郭汜を場に配置すれば、むしろ得をしていることになるはずだ。

まずは、既存のカードでの戦術に慣れ、カード追加後に、スタートダッシュを決めよう！

カードNo	カード名	枚数	カードNo	カード名	枚数
3-068	馬超	3	1-113	黄巾導師	4
3-062	侯選	2	1-116	闘争本能	4
3-063	韓遂	2	1-117	腐国強兵	2
1-093	李傕	4	2-080	牛輔	4
1-094	波才	1	2-081	董白	2
1-096	郭汜	4	2-083	程遠志	1
1-099	周倉	1	2-088	丁原	1
1-102	鄒	2	2-094	呂姫	1
1-103	貂蝉	1	2-097	董卓	4
1-107	徐栄	2	2-098	華雄	2
1-108	高順	1	2-102	狡猾な矢	2

三国志雑記

知っておきたいTCGカード用語解説「アドバンテージ」：簡単に言ってしまえば、さっしの通り有利になること。TCGの世界では、以下のように表現されることが多い。
（例）1枚の計略カードで相手の武将を3体撃破できる場合、「1:3のアドバンテージになる」、「2枚のアドバンテージを得る」などと表す。

準備が整ったなら、実戦に繰り出そう！

お気に入りのカードをそろえてデッキを組んだら、後は実戦あるのみ！　ということで、ここでは普段のプレイ場所の一例と公認大会への参加方法を紹介しよう。気楽に参加することで、新しい交流の場所が開けるはず。難しいことは考えずに、まずは対戦してみよう！　『三国志大戦TCG』はAC版を踏襲しているだけあって、AC版からのつながりで『三国志大戦ＴCG』を始めたプレイヤーも多いはず。実際に店舗に行って対戦しているプレイヤーの姿を見れば、「あれ？　あの人ゲーセンで見かけたことあるかも!?」ということになることもしばしば（ライター経験談）。まずは、AC版ホームのゲーセン近くのTCGショップをのぞいてみては!?

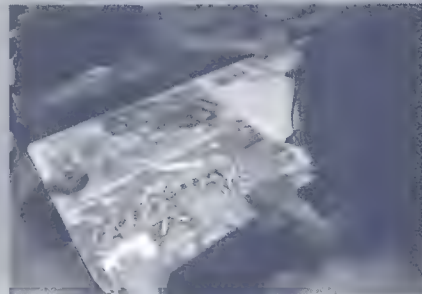
ゲーセンの後にたまり場へ!?　AC仲間とともに対戦しよう！

「どこでプレイしたらいいか分からない」という人は、まず近くのTCG取り扱い店舗を探そう。カード専門店の多くにはデュエルスペースが併設されているので、そこでプレイすることが可能だ。デュエルスペースには店ごとにハウスルールが設定されている場合があるので、事前に確認しておくといいだろう。ひとしきり遊んだら、近くで『三国志大戦TCG』をプレイしている人を探して、トレードや対戦など、気軽に申し込んでみるのもあり。もちろん友人の家に集まっても面白いぞ！

ゲーセン閉店後や、TCG取り扱い店舗が終わった後などに友人の家に集まって団欒、というのもTCGならではの楽しみ。何やらAC版プレイヤーの顔がちらほら（笑）。

各地域で頻繁に開催されている「公認大会」に参加しよう！

AC版経験者ならではの考えとして、大会というとAC版でいう「覇業への道」などの全国大会などを想像してしまうプレイヤーが多いかもしれないが、『三国志大戦TCG』で頻繁に開催されている公認大会は、どちらかというとプレイヤー同士の交流の場。気軽に参加して、熟練プレイヤーに教えてもらおう！　また、大会では、お店の方がジャッジとして付くことが多く、分からないことはいつでも教えてもらえる。最低限のルールさえ覚えておけば、プレイ中でも気軽に聞くことが可能なので安心して参加しよう。さらに、公認大会は参加するとPRカードが入ったプロモーションパックももらえるぞ。そして、大規模なイベントとしては11月に東京で一大イベント「TCGの宴in東京」が開催予定なので、まずはそこの見学から始めてみるのもありだ！

取材にご協力いただいた大会では、もちろん試合も素晴らしかったが、その後の情報交換やお互いのデッキ診断など、アーケードの常連同士のような雰囲気が印象的だった。

取材日に、偶然にも仙台で開催された「TCGの宴」に参加し、見事「英傑プレイマット」を獲得した猛者も参加していた！　話を聞くと、AC版プレイの経験を持つ方がとても多かった。

三国志大戦トレーディングカードゲーム公式HP
http://www.sangokushi-taisen-tcg.com/

取材協力店舗様紹介

ホビーステーション 秋葉原3rd店

今回、公認大会の取材にご協力いただいたのは、秋葉原に店を構える「ホビーステーション秋葉原3rd店」様。店内では、もちろん『三国志大戦TCG』を取り扱っている。

また、今回の大会で使用された、デュエルスペースも常時開放されているとのことなので、お近くにお越しの際は、ぜひ立ち寄ってみよう！

営業時間／ 13:00 ～ 22:00（土日祝 11:00 ～ 20:00）
電話番号／ 03-3257-1716
住所／東京都千代田区外神田1-10-11 森ビル3F
ホームページ／ http://www.hbst.net/

次号アルカディアに【PR】典韋が付録！

今月号まではAC版のEXカードが付録されていたアルカディア本誌に、来月は『三国志大戦TCG』のPRカードが付録されるぞ！　来月号に付属するのは【PR】典韋。イラストを担当するのはAC版と同じく伊藤サトシ先生だ。AC版では「刹那の怪力」という短時間ながら大幅に武力が上がる計略を持ち一時代を築いたカードだけに、『三国志大戦TCG』ではその能力がどのようになるのかが、非常に気になるところだ。AC版と近い条件なら、特定の条件化で武力が大幅に上昇するような効果を持っていると想像できるのだが、果たして……!?

【PR】典韋／ Illustrator：伊藤サトシ

公認大会取材こぼれ話：撮影にご協力いただいた「ホビーステーション秋葉原3rd店」の大会出場者の多くが、AC版経験者だったのが、非常に印象的でした。また、参加者の中には、初心者の方もおり、プレイ後の上級者との情報交換やデッキ診断など、ACでも見慣れた光景が展開しており、そういったことに慣れているであろうAC版プレイヤーは、きっかけさえつかめば気軽にこの雰囲気になじめるのではないかと思います！

札魂 CARD GAME SPIRITS ニコヒアツ!!

他ゲー勢がLoVをプレイする際に気を付けるべき九つのポイント

LORD of VERMILION Re:2

ロード オブ ヴァーミリオン Re:2

もうすぐ新バージョン稼動！ ということで盛り上がりを見せる「LoVRe:2」。今までほかのゲームをやっていたのだが、ちょっとやってみようかな……そういう人のための基礎講座を今月は掲載する！

LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2012年1月19日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

今からでも間に合う！

本作は、稼動してから四周年を迎え、アーケードゲームとしては息の長いタイトルとなっている。そんな今、新規にゲームを始めるのは難しいのではないか？ と思ってしまうこともあるだろう。しかし、息の長いタイトルであるがゆえ、階級やマッチングのシステムが着実に調整されており、新規プレイヤーでもゆっくり対戦を楽しめるようになっている。対戦のシステムはやや複雑な一面もあるのだが、それに慣れるまで操作や駆け引きをシンプルにする方法も多数ある。興味があるならとにかくやってみよう！

CHECK POINT 1 ゲーム中に操作するカードの枚数は4～5枚

本作は、プレイヤーカードを除いて最大10枚のカードをゲームに持ち込むことが可能になっている（ただし、基本となるデッキの枚数はもっと少ない。詳しくは次ページ参照）。そのため、パッと見それをすべて操作しなくてはならないのか？ と思うこともあるだろう。

しかし、それはあくまで登録し、控えに回す使い魔をすべて合計したものであって、基本的にゲームで操作するカードは4～5枚程度。しかも、降魔を召喚しなかった場合は最後まで4枚のカードを操作して戦うのがメインとなる。

それゆえ、他のカードゲームなどで多枚数のデッキに慣れている人であれば、すんなりカードの操作になじむことができるはずだ。あとはレバーでの移動だが、これは最初のうちはほぼ戦闘時は触らなくとも問題はないので、まずはカードの操作に慣れ、徐々に片手でカードを操作するようにして、それに慣れたら戦闘中にレバーを動かすようにしてみよう。初期のマッチなら条件は五分なので、ゆっくり慣れよう。

主人公 使い魔 使い魔 使い魔

基本は四人パーティー

使い魔 使い魔 使い魔 降魔

操作するのはあくまで戦場に出ている使い魔のみ。サポートスキルのセットなどは、こちらも慣れてからでもOKだ。

CHECK POINT 2 主人公の特徴とその扱い方

本作の大きな特徴となるキャラ、それがプレイヤーの分身となる主人公だ。この主人公は、プレイ回数を重ねるごとに経験値を積んで成長し、能力がアップする。また、死滅時は、使い魔と違い5秒で復活する（使い魔は45秒）ので、死滅してもすぐ復帰させることができるのでとても便利。その属性は、プレイに応じて手に入る武器によって変更可能なので、好みの攻撃属性にすることが可能なのもポイント。

死滅してもすぐ復活するのを利用し、パーティの壁役として重宝する上、レベルが上がれば並の使い魔を超える力を発揮する。あえてレベルを上げた上で対戦に臨むのもアリ。

ただし、主人公は、一度ゲートに戻ったとき、必ず連れて出撃する必要がある。戦場で死滅してゲートに戻るまでの間以外では、使い魔オンリーでの出撃は不可能となっているので注意。また、後に説明するアルティメットスペルと降魔の召喚は、主人公が生存していないとできないことを覚えておこう。

主人公の特徴

- 属性を変更可能
- 装備を変更可能
- LVアップで能力値上昇
- 死滅しても5秒で復活
- 主人公無しでの出撃は不可

パーティーの入れ替えとストックエリア

●パーティ入れ替えの手順

ゲート内に帰還することで、ストックエリアに居る使い魔をパーティに入れることが可能だ。ゲート内で、出撃させたい使い魔を盤面上部分に置き、盤面一番下のストックプレイスに控える使い魔を配置することで出撃するパーティが決定する。このとき、急いで入れ替えて、三人パーティなどで出撃しないように注意！ 最初は落ち着いてゆっくり入れ替えてもOKだ。

●ストックエリアに居るメリット

ストックエリアに控えた使い魔は、HPが自動で回復する。普通は、控えに回した状態で一回戦闘をして戻ってくるぐらいの時間でHPが満タンの状態になっているハズだ。また、カード左上に表記されたサポートスキルは、ストックエリアの左端に居る一体のみ効果を発揮する。慣れてきたら、好みのものをセットしてみよう。

●出撃後、即戦闘可能

ストックエリアに控えている状態でも特殊技のゲージは増加しているので、入れ替えた直後でも戦闘で即特殊技を使用できる。それを利用し、特殊技がたまる時間が長いキャラは最初は控えさせておくのも手だ。ただし、ゲート内から出撃するまでの間は緩やかにゲージが減少する。焦りは禁物だが、ゆっくりしすぎると出撃してしばらく特殊技が使えなくなってしまう点は覚えておこう。

CHECK POINT 3 デッキ作りの基礎を知ろう

デッキは5～6枚＋降魔が安定

デッキは前述のように最大で10枚登録可能となっているが、基本的には5～6枚＋降魔の組み合わせがベターだ。これより枚数が少ないと、使い魔がまとめて死滅してしまうと、次の戦闘で三体の使い魔を出撃させられず、これより多いと、個々の能力がどうしても低くなってしまうので、戦闘で負けやすくなるのだ。

そこで、最初のうちはこの枚数に限定してデッキを組もう。113ページ以降のサンプルデッキもぜひとも参考にしてほしい。

属性はバランスよくそろえよう

本作の戦闘で重要な要素となる「弱点」と「属性」。これをよく理解した上でデッキを組みたい。ほかのゲームでいえば、「勢力」に当たる概念に近い「種族」。その各種族には、種族ごとに統一された弱点があり、各使い魔に設定された「攻撃属性」が、自身の種族の弱点と同じものであった場合、その使い魔から攻撃を受けたときに大ダメージを受けるようになっている。

そのため、特定の属性を省いてしてしまうと、その属性が弱点の種族と戦うときに、相手にだけ一方的に弱点を突かれて戦闘で大きく不利になってしまう。

ゆえに、デッキを組むときは、基本的には自身が使う種族の弱点属性以外の四属性をバランスよく入れてデッキを組むのだ。なお、自身の弱点と同じ攻撃属性を入れると、結果的にほかの属性に割くコストが減ってしまい、戦いにくい相手が増えるだけなので注意してほしい。（種族を統一するメリットについては下段はみだし参照）

また、デッキを組むとどうしても足りない属性などが出てくることもある。そこで、その足りない部分は主人公と降魔でカバーする、という考え方を覚えておこう。そうして苦手種族を一つひとつ減らしていくのだ。

6枚＋降魔のサンプルデッキ

バルバリシア、カイネ、【厄災】パンドラ、フェアリー、バンダースナッチ、モーグリ、降魔～傾星の妖狐～

このデッキだと、雷がコスト35、光がコスト25、闇がコスト30となる。そうすると、炎が居ないのでそこを主人公でカバー。さらに、それだけで足りないのであれば、降魔を炎属性にして人獣に対しては降魔召喚から勝負に出る……といった考えかたになる。この配分は、苦手種族によって変えていこう。

パーティーの入れ替えを簡略化してテンポアップ

六枚デッキ限定のデッキの組み方となるが、デッキの六枚中、三種類の属性の使い魔を二体ずつ用意する。そして、三体ずつに均等に分け、足りない属性は主人公に設定する。

こうすると、図のように、戦場に出る使い魔と、控えている使い魔の両方に三種類（＋主人公）の属性がそろうようになる。そして、そうすることで最初のパーティでの戦闘が終わった後、控えているパーティと丸々交代することで、細かい組み換えをすることなくパーティの入れ替えが可能になる。

この方法を用いることで、ゲート内に帰還したとき、素早く入れ替えが可能になるので、再出撃までの時間をかなり簡略＆短縮できるのだ。ただし、属性をそろえるだけでは戦力が低くなることも。主力となる特殊技を両方のパーティに用意しておくのが大事。下のサンプルデッキを参考にいろいろ考えてみよう。

ただし、テンポアップをしすぎたため、前の戦闘で死滅した使い魔が復活する前に次の戦闘が終わってしまうこともまれにある。そんなときは、相手に先行してアルカナストーンを割れないようであれば、一旦引いて、少し時間を稼いでから戦闘を仕掛け、味方復活までの時間を稼ごう。

1st パーティーと 2nd パーティーの属性をそろえる型のデッキ編成

15 闇 / 15 光 / 15 雷

サンプルデッキ

左のデッキは人獣の例。コスト10の使い魔の攻撃力を大幅に強化する特殊技を使うものを組み込み、戦闘で相手を最低一体倒すことを目的としたパーティをAパーティに用意している。

右のデッキは、魔種の強化系特殊技を2パーティに分けることで成立するパターン。どちらのパーティでも高い攻撃力を発揮するので、いつでも突破が狙える編成パターンの一つだ。

サンプル①人獣デッキ

Aパーティー　＋　主

Bパーティー

Aパーティー：タイラント、【奔放】アリス、ネフィリム
Bパーティー：ビューネイ、ベヒーモス、ワーウルフ

サンプル②魔種デッキ

Aパーティー　＋　主

Bパーティー

Aパーティー：ラグナ、【悪戯】フェアリー、ホムンクルス
Bパーティー：サキュバス、エーコ、リリス

パンドラBOX **種族ボーナス**：デッキに組み込む使い魔の種族を統一することで、「種族ボーナス」を獲得できる。最大で6枚まで同じ種族でそろえ、選択画面でその種族を選択することで、その種族の使い魔の能力をアップさせることが可能なのだ（主人公は対象外となる）。劇的に変化するほどではないが、確実に戦力アップにつながるので、種族はなるべく統一してデッキを作成するのがオススメだ。

CHECK POINT 4 特殊技を使いこなす

特殊技の特徴

本作の特殊技にはそのほとんどに共通の特徴がある。まず、その効果時間。基本的には、ほとんどの特殊技が効果時間が短めで、複数を対象とするものであれば10秒程度しか持たないものが多い。そのため、離れた位置で使用すると、戦闘に突入する前に効果が切れてしまう場合もある。

次に、ゲージの仕組みについて。まず、ゲージは各使い魔個別に設定されている。そのため、特殊技をまとめて使いたいときでも、条件次第（特殊技のたまりが遅い、直前まで死滅していた、特殊技を使った直後だった）によっては、使用できない場合もある。次に、そのたまる速度。これは基本的には「コスト別に固定秒数」となっており、低コストが早く、高コストが遅い。ただし、カード裏面の説明に「時・遅」となっているものはそれより遅く、「時・早」となっているものはそれより早くなっているぞ。

最後にウェイト時間について。特殊技は、死滅せずに連続で使用すると、ゲージが溜まり始めるまで「ウェイト時間」が加算されていく。後半戦になるほどゲージがたまりにくくなると考えればOK。対処法については欄外を参照してほしい。

戦いの流れは特殊技の使い方一つで決まる！　その基本的な性質と、各使い魔の技を覚え、戦いを有利に進めるのだ！

強化系特殊技

上記で説明した、効果時間が短めの特殊技の代表例として、味方複数を対象とした強化系特殊技が挙げられる。もちろん例外も多数あるが、使いやすいものほど短めと思ってほぼ問題ない。

これらを使った後にやられると困るのが、特殊技を使った直後に逃げられて戦闘を避けられること。こうされると、相手のみ特殊技が使える状況で逆襲される恐れがある。特に、こちらの移動速度が遅い場合、簡単にスカされる恐れも。

それを避けるために、特殊技は相手の近くに接近して使いたい。攻撃をくらう直前まで引きつけて使用すればベスト。また、相手が先に使用したときは、前述のような逆襲を受けることもないので、対抗して使用してOKだ。とにかく無駄にならないよう、相手の位置と動きを見て使おう。

敵アルカナストーン上に陣取り、しっかり引きつけて使う。これがベストのパターン。相手が逃げるに逃げられない状況（逃げるとリードされる）で特殊技を使えれば、無駄になることはほぼ無い。

逆に、相手がこちらのストーンまで攻めてきたときや、相手のストーンに接触する前、このとき早めに使用してしまうと、相手は余裕を持って回避できるので注意！　しっかり引きつけて使おう。

弱体・妨害系特殊技

弱体・妨害系の特殊技は、思いのほか効果の大きなものが多く、重ね掛けをすると一気に敵をせん滅することも可能になる。単体を弱体化させる特殊技と、複数を対象とするものでも「範囲内の二体の敵」を対象とする特殊技に関しては、少々使用時に注意が必要。可能であれば、敵主力に重ね掛けして使用し、一気に死滅させてしまいたい。また、こちらの弱点を突ける使い魔や、レベル制の特殊技（死滅するまで使用するごとに効果がアップする特殊技。画面にLv○と表示される）を持つものを狙うのもアリ。

複数を対象とするものに関しては、とにかくなるべくたくさんの敵を対象範囲に入れるのが重要。先に相手が特殊技を使用したときなど、しっかり範囲と弱体可能な敵を確認し、効果的な結果を得られるようにしよう。

対策

とにかく大事なのが主力の位置と使い魔の配置。例えば、コストの高い使い魔二体がパーティに居たとき、それを近くに二体配置すると、二体を対象とした特殊技を双方くらってしまう。可能な限り左右に離して配置したい。また、単体を弱体化させるものをくらったときは、素早く別の使い魔で主力の前に壁を作って攻撃を防ぎたい。複数を対象としたものには、とにかく使い魔を広く分散させることが有効。

なお、考え方を変え、それらに強い「相手の特殊技の対象外」になる特殊技を使う使い魔をデッキに入れておくのも手だぞ。

ダメージ系特殊技

範囲内の敵にダメージを与えるタイプのもので、DEFの値で減少はするものの、一定のダメージを安定して与えられる強力なものだ。特に、単体を対象としたダメージ技（通称ピンダメ）は、弱点を突いたときのダメージがすさまじく、複数の特殊技を連続で使用することで、狙った相手を一瞬で死滅させることも可能。デッキを組むときに、これを複数用意したデッキも一つのパターンとして存在するぞ。

範囲内の敵すべてに攻撃するタイプのものは、やや威力が低めのものが多い。ただし、その多くがレベル制であったり、副次効果が付いて能力を下げたりする。また、範囲内の敵の数によってダメージと副次効果が変化するものも存在する。このタイプは特に強力で、相手がまとまって行動していても、分散して行動していても、どちらでも大きな効果を得ることができるのだ。

対策

いわゆるピンダメ系への対策。これに関しては、相手のスキル次第で明確な対策は無い。しかし、あえて固まって行動することで、的を絞らせないようにしたり、相手の特殊技に対して先行入力を使わないことで、相手が落ち着いて狙えない状況を作るのがベスト。複数を対象とする特殊技は、パーティを分散させて全員でくらわないようにする。範囲内の数で効果が変わるものは、弱体系のときのように、主力を分散させて両方がやられてしまわないようにするのが重要。また、特殊技での対策として「特定の属性が無敵になる」や「特殊技の対象外になる」特殊技を持つ使い魔をデッキに入れるのもアリだ。

パンドラBOX　**ウェイト時間について**：特殊技のウェイト時間は、死滅することでリセットされる。ただし、主力使い魔を死滅させるのはあまりお得とはいえない。死滅リセットは、低コストで強力な特殊技を持つ使い魔に有効。何回か特殊技を使ったら、あえてどこかの戦闘で壁にして死滅させてしまうのだ。復活後も比較的早く特殊技が使えるので、死滅時のリスクも少ない。状況に応じて判断しよう。

CHECK POINT 5 アルティメットスペルと降魔の関係

USは定番を選択!

一試合に2回だけ使用可能なアルティメットスペル(以下US)。その効果はさまざまなものが存在し、中には扱いが難しいものも多数存在するが、まずは定番のUSを選択して効果を理解することが大事。特殊なタイプのものは、ゲームに慣れてからで問題ない。もちろん、特殊なUSを使われて、どうしてそうなったのかを理解するためにもいろいろなデッキとUSの組み合わせを試したいのであればその限りではないぞ。

さて、これらUSだが、使う際に多少注意が必要。まず、発動条件(USゲージ)について。USゲージは時間の経過とともに上昇するが、特定の方法・条件でさらに増加させることもできる。スマッシュを当てる、敵使い魔を死滅させる、自分の使い魔が死滅する、アルカナストーンを割る、割られる、などだ。そして、一定量に到達すると、USゲージ内の文字が光り、使用可能になる。また、USを使用するのはあくまで主人公であることは忘れてはいけない。主人公が死滅している場合は使用できないので、使用前はしっかり主人公を守ろう。

アウェイク

施設の修復と封印の阻止をするのが主な役割。ゲート内でも使えるのが大きな特徴で、封印されたゲートをその内側から修復できるのも大きなポイント。すべてのゲートが封印されても決して諦めずに済む。また、弱点消失効果の副次効果があり戦闘でも使えるので、相手が施設を封印しないタイプのデッキでも、使わずにゲームが終了、ということがまず無いのがありがたい点だ。

サクリファイスU

味方使い魔のHPを回復し、大幅に攻防を強化するUS。基本的には、複数攻撃の使い魔を強化し、その攻撃で敵をまとめてせん滅するのが狙い。このとき、自陣側から相手を倒そうとしても、逃げられてしまう可能性がある。そこで、相手の上に移動して下向きに使用することで、逃げ道を塞ぎながら攻撃しよう。もちろん、大幅にリードしているときはコレで追い払うだけでも効果アリだ。

リターンゲートU

複数攻撃の使い魔が主力に居ないときにオススメのUSがコレ。使える状況は多く、戦闘で敵に押され、全滅の危機になったとき、相手を死滅させて帰還を強要したとき、これを使用することで相手より先に帰還して素早く再出撃し、ストーンの制圧を行なうなどなど。リスクを減らしつつ、わずかでもリードを取れる、あるいは取り戻せる状況を作れる安定した能力がウリのUSだ。

降魔もまずは定番を選択!

USゲージがMAX(USを使っていない)で、かつ主人公が生存していると召喚可能な降魔。こちらも、クセの強いものも多数存在するが、まずは安定した力を発揮するものを組み込むのが理想だ。レアリティの高めなものも多いので、やや入手に苦労するとは思うが、可能な限り選択肢として用意したい。

さて、その降魔、召喚時は巨大化してスペックがアップする。この状態は一見して強そうだが、戦場に一体しかいなくなるため、集中攻撃を受けやすく、思ったよりも簡単に死滅することも。巨大化状態で死滅すると、味方がすべて死滅し、全滅してしまうので注意が必要だ。

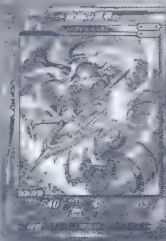
それを避けるためには、相手を一人倒したとき、あるいはすぐに倒せそうなときに召喚、ゲートへ帰還前や、お互いにストーンを割っているときなど、安全な場面で召喚、といった工夫が必要になる。慣れるまでなかなか難しいが、センターモニターで見れるリプレイなどで、上位プレイヤーの召喚のタイミングをよく見てマネしてみるのもアリ。

～嘆きの竜皇～

敵単体を大幅に弱体化できる特殊技がとにかく偉大。これがあれば、敵主力の封殺はもちろんのこと、敵降魔を狙い撃ちにしたり、〈サクリファイスU〉を使用されても、逆にその能力を大幅に低下させて死滅を狙うこともできるのだ。状況に左右されず召喚しやすい優秀な降魔だ。

～静謐の担い手～

移動速度アップの効果は、本作において非常に重要。相手より先んし、アルカナストーンに乗ったり、施設封印後、素早く制圧に移行することで割り合いで優位に立てる。そして、攻撃面を強化することもできるので、戦闘でも大きな力を発揮してくれる汎用性の高さがウリだ。

～流謫の蓮華～

ダメージ系特殊技と、移動速度ダウンの特殊技を使い分けられるのが特徴。ダメージ系は範囲も広めで使いやすく、速度ダウン系は、同じく速度ダウンを重ね掛けして大きな効果を発揮したり、速度アップ系との併用で移動面で優位に立ち、相手より早くストーンを制圧できる。

～廃滅の機神～

相手の特殊技の効果を消す特殊技が、一部の使い魔や種族に対してとにかく強い! 相手のデッキによってはこれ一枚で大幅に有利がついてしまうぐらいだ。強化系デッキに安定して勝ちたいのであればこれを選ぶのがオススメ。もう片方の特殊技も使い勝手は良好だ。

ストーリーモードでいろいろゲット!

カードゲーム経験者であれば、ある程度カードがあれば最初からガンガン対戦をしたくなるもの。しかし、できるなら最初はある程度ストーリーモードをプレイしたほうがいいだろう。

理由はいくつかあり、まず、上記のアルティメットスペルだが、最初からすべてを使えるわけではない。プレイ数に応じて増えていくので、全国対戦に出る前に、確実に相手と条件を五分にしたいならできるだけそろえておきたいところ。

また、主人公の武具に関しても同じことがいえる。防具ならまだしも、武器に関してはある程度そろえておかないとデッキに合わせて主人公の属性を変化させることができない。最低限何種類か武器を入手しておき、デッキに合わせて多少調整できるようにしておきたい。

そして、当然だが排出カードのことも忘れてはいけない。プレイを重ねれば、確実に戦力とデッキの選択肢はアップする。もしかしたら、全国対戦前に思わぬカードを引ける可能性だってあるのだ。確実に戦えるようになるためにも、できる限り使い魔の数は増やしておきたい。

パンドラBOX **巨大降魔の仕組みアレコレ**:巨大降魔召喚時は、主人公と使い魔すべてが合体した状態になる。そのため、その速度は通常よりアップはしているものの、基本は使い魔の速度に比例する。そのため、スピードが1の使い魔を加えると非常に速度が遅くなる。スキルは、合体したすべての使い魔が所持しているものをまとめて所持している。ただし、分離後はカードの表記通りになる。なお、スペックに関しては固定なので注意。

CHECK POINT 6 アルカナストーン制圧を制圧する

いざ、アルカナストーンを制圧することになったとき、その基本的な性質は覚えておく必要がある。まず最も忘れてはいけないのがストーンに乗るパーティの人数。これは四人（＋降魔）で乗るのが基本。三人以下だと、割る量と速度どちらも低くなってしまい、非常に効率が悪く、相手が別の場所で四人で制圧を開始したら簡単に割り負けてしまう。なお、降魔は使い魔一体分より割る量が少ない。

また移動速度ボーナスに反して、ストーンを制圧する速度は、パーティの移動速度が遅いほど早くなる。主人公以外が全員スピード2だとかなりの速さになる。

最後に、全滅と降魔死亡について。このとき、アルカナストーンゲージは八分の一減少する。もちろん、同時に起こると四分の一も減るので注意！

アルカナストーン制圧の基礎知識

- **●ストーンに乗る人数が多いほど制圧力アップ!**
- **●パーティの移動速度が遅いほど制圧速度アップ!**
- **●全滅or降魔死亡時にストーンが減少!**

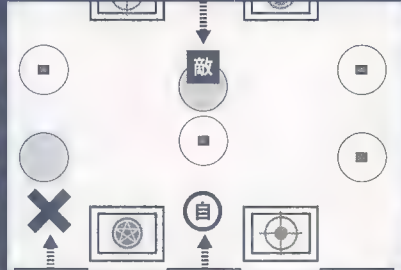
慣れないうちは割り合いを避けよう!

早めの決着を望むあまり、無理に割り合いに持ち込んでしまうのは始めのうちはよくあること。しかし、ストーンの制圧はさまざまな要素でその速さや割る量が変化する。そのため、よく分かっていない段階で無理に割り合いをするとあっさり負けることも。速度が遅く、割り合いの得意なデッキを使っている場合以外は、最初のうちは無理な割り合いは避け、まず戦闘を仕掛け、突破できたときのみストーンの制圧にかかるといい。

また、突破後も、例えば〈シールド〉スキルが無いパーティであれば、出てきた相手を再び追いかけるぐらいでいい。とにかくまずは自分にできる範囲から覚えていき、徐々にいろいろ覚えていこう。

アルカナストーンの制圧方法と守りかた

アルカナストーンは、正面突破をしたとき以外はなるべく左右の端から制圧したい（正面突破時は、左右に敵が出たらそれを追うほうが安定する）。真ん中から割ると、次に左右どちらかを制圧したあと、最も離れた位置に移動しなくてはならないので、効率が悪いのだ。

真ん中から割ってしまうと、右図のような配置になってしまうことも。こうなると、真ん中を割りに来た相手を迎え撃たないと間違いなく割り負けてしまう。そうならないようにするのが基本だが、こうなってしまったときは、しっかり相手を迎撃し、うまく使い魔を残して敵を追い払えたら左右どちらかの残っているストーンに移動、大きくリードしたらなそのまま割り、リードが少ないときは再び迎撃というパターンに持ち込もう。

CHECK POINT 7 施設の封印とメリット

各施設を封印すると、それ以降の戦いを優位に進められる。一見して、割り合いで直接効果を発揮しにくく見えるサーチアイだが、実のところその恩恵は思った以上に大きい。封印しに行くことで、割り合いで不利になるような場面以外では、なるべくどの施設も封印を狙いたいところ。一部の使い魔は、施設を封印することで特殊技の効果が飛躍的にアップするものもある。これらを使用するときは、より積極的に施設の封印を狙っていくといい。

また、逆に封印されたときは、可能な限り早めの修復を心掛けたい。ただし、シールドに関しては修復中に相手が逆サイドから出たら割り負けてしまうので、封印されてしまったときは迎撃中心に立ち回ろう。

カード左上の部分もしっかりチェックしておこう！ 施設の名前が付いたスキルでその封印と修復ができる。〈リペア〉は、各施設の修復のみ可能なスキル。また、その効果は「無印＜W＜T」の順に高くなるぞ。

サーチアイ

ミニマップに現在位置が映らなくなるのが最大のメリット。こちらを視認できない相手は、出撃位置を見ての迎撃が困難になる。パーティの速度もアップするので、制圧面でも優位に立ちやすい。また、速度が上がることにより、相手の攻撃を回避しやすくなり、敵を追うときも逃さず捉えやすくなる。HPも相手から見えなくなるので、相手としてはどれを狙えばいいのは分からなくなるのもポイント。HPの減った使い魔を逃しやすいのだ。

アルカナストーンシールド

封印することで、ストーン制圧時にサークルが一周したときに減るゲージの量が増える。そのため、例えば同時にゲートから出撃したときも、素早くシールドを封印して敵ストーンに乗れば、先に相手がストーンに到達していても、最終的に先に割り切れるほど。ただし、あくまで素早く封印する必要があるので、〈Wシールド〉以上のスキルを持つ使い魔を連れるか、〈シールド〉を持つ使い魔を二体以上連れて封印する必要がある。それ以外では無理は厳禁だ。

ゲート

封印することで、相手は修復までそのゲートから出撃するのに20秒かかるようになる。また、封印したゲートが増えるたびに、無事なゲートから出撃するときでも出撃まで時間がかかるようになる。そのため、ゲートを封印することで、相手がすぐ出られない位置から出撃して、相手の妨害を遅らせることが可能になる。二カ所以上封印していれば、まず一方的にどこかしらのストーンの制圧が開始できる、突破時に、ゲートスキルを多く持っていたら、封印を狙ってみよう。

パンドラBOX **降魔死滅時のストーンの割れる位置**．降魔が死滅したときに割れるストーンは、最も近い位置となっている。そのため、アルカナストーンの残量の少ない場所で死滅した場合、実は本来より少ない量しか割れないことも。敵の降魔を倒して「これで逆転!」と油断しないように注意。なお、エクセレントは三カ所から均等にストーンを割るので、確実に一定量のアルカナストーンゲージが減少することを覚えておこう。

CHECK POINT 8 使い魔のスペックにあわせたデッキの運用

使い魔のスペックは、当然個別に細かく違っている。そのため、そのスペックに合わせた運用が必要となる。例えば、攻撃力に特化したものであれば、必ず味方を盾にして、本人が攻撃を受けないように配置するのが大事になる。

デッキに特化した能力を持つ使い魔を組み込むときは、必ず本人のスペックを確認の上、あらかじめ配置するポジションを決めておきたい。

ある意味異彩を放つスキル〈ガード〉。弱点が無くなるので、見た目より打たれ強くなる。多少であれば前に出しても問題ないぞ。

攻撃型

攻撃に特化した能力を持つものは、総じてDEFが低い。うまく味方を壁にしてダメージを抑えれば、その力を最大限に発揮してくれる。使い魔に防御力が高いものがいなければ、主人公を壁にして後ろから攻撃させよう。

防御型

使い魔は死滅そのものを避けたいところではあるが、前衛となる使い魔は必要になる。そんなときに頼れるのが防御型の使い魔だ。ある程度攻撃を受けたら、控えと交代させることでしぶとく生き残れるだろう。

CHECK POINT 9 サンプルデッキを参考にデッキ構築

アリスジン五枚型

アリス、氷刃の英雄　ジン、シーサー、タイラント、ドンキホーテ、～嘆きの竜皇～

人獣の使い魔としては、比較的打たれ強く、特殊技も強力な高コスト使い魔の二体を入れたデッキ。単にそれらが強力、というだけでなく、[タイラント]と[氷刃の英雄　ジン]の特殊技を併せて使うことで、敵使い魔の特殊技を封殺しつつ一方的に攻撃できるのがウリのデッキだ。とにかく大事なのが高コスト使い魔の二体を生存させること。特に[氷刃の英雄　ジン]はレベル制の特殊技を使うので死滅だけは避けたい。基本戦術は、[アリス]と[シーサー]の特殊技[illegible]から戦闘での突破、せん滅となるぞ。

バサパラ

バーサーカー、パラディン、ステラ、源義経、【魔導】ウィッチ、那須与一、～背徳の騎士～

スマッシュを駆使する特殊技を集めたデッキで、[バーサーカー]、[ステラ]、[パラディン]の突破用パーティで、すべての特殊技を使い、防御力を大幅にアップさせた状態でのスマッシュ連打が非常に強力なデッキ。また、残りのメンバーでも、降魔召喚後であれば、[那須与一]の特殊技を使ったあと、[【魔導】ウィッチ]の特殊技で攻撃を貫通できるようにし、それを降魔の特殊技で攻撃範囲を拡大してスマッシュで攻撃すれば、相手の攻撃範囲外から強力な攻撃で敵全体にダメージを与えることも可能になるぞ。

カイムベヒーモス六枚型

カイム、ベヒーモス、【絆】アマゾネス、ネフィリム、タイラント、ホワイトラビット、～廃滅の機神～

ファーストパーティで、コスト0の使い魔を出し、[ネフィリム]で強化、とりあえず一戦を誤魔化し、残りのキャラで突破を狙う……といった動きを繰り返すデッキ。パーティを二つに分けて運用できるのが楽。[カイム]を連れたパーティでは、こちらを対象とする特殊技を[【絆】アマゾネス]で防ぎつつ、その効果が切れる前に相手の特殊技ゲージを[カイム]の特殊技で減らし、降魔を召喚すれば敵強化系も無効化できる。相手の力を発揮させずに戦えるのが特徴のデッキ。[カイム]を[魔龍公ビューネイ]にするのもアリ。

ハリハラパズル

ハリハラ、【啓示】ブリジット、蒼崎青子、バリオス、アフロディーテ、ニケ、～静謐の担い手～

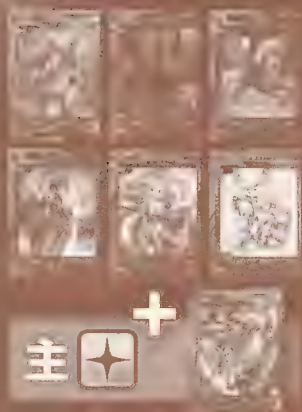
このデッキは、戦闘ではなく制圧面でじわじわリードを広げるのが目的のデッキ。開幕は、[ハリハラ]とヒンダメ持ちを連れ、とにかく敵一体を落として帰還。その間に[ハリハラ]の特殊技を使用。ついで、残りのメンバーで出撃し、サーチアイ側から出撃して[【啓示】ブリジット]の特殊技を使って相手の迎撃とアルカナストーンシールドに触れるのを遅らせつつ、[バリオス]でストーンを割る、といった流れを作る。相手が迎撃で特殊技を使うなら、[【啓示】ブリジット]の効果を生かしてそれをスカした上で戦闘を仕掛けるのが理想。

パンドラBOX **初心者オススメ人獣デッキ** 組み方によって多少の違いは出てくるが、スピードが4の使い魔で固めやすく、戦闘を行なうのが基本となる人獣は、まず戦闘に慣れたい人にオススメの種族。特に、六枚型であれば、全滅しても諦めずに済むので、最後まで勝負をすることができる。一部を除きトレードレートもやや低めなのがありがたい。

関羽五枚型

関羽、久遠寺有珠、蒼崎青子、
やまたのおろち、ルナ、～蒼天の守護龍～

こちらは神族の中では戦闘寄りのプレイをするテッキ。このデッキを運用する上での最大のポイントは［ルナ］の使い方。開幕の戦闘や、その次の戦闘で痛み分けになったとき、一度強化したい味方と［ルナ］のみで出撃、その特殊技を使い、すぐゲート内に帰還し、パーティを整えて出撃する。［ルナ］の特殊技は効果時間が長いので、その次の戦闘中もずっと効果が継続する。その力で一気に突破とせん滅を狙う。強化する相手は、なるべく相手の弱点を突けるものが理想。対魔種に関しては、［関羽］を強化するのがいいだろう。

ポポイパズル

ポポイ、仁王・吽、バリオス、プリンシパリティ、
[illegible]

開幕は、［バリオス］、［アフロディーテ］、［【啓示】ブリジット］で出撃。［【啓示】ブリジット］以外は死滅してもいいので戦闘を無理やり誤魔化す。そこで、ゲートへの帰還の際にその特殊技を使い相手の迎撃を遅らせる準備を行なう。その上で、残りのメンバーで出撃、迎撃に来た相手に［プリンシパリティ］の特殊技を使い、相手から遠いストーンに移動して制圧、あるいはほかの特殊技をすべて使いせん滅を狙う。あとは、パーティを入れ替えつつ、同じ動きと［バリオス］の特殊技も駆使してじわじわとリー[illegible]

ツクヨミフルフル

ツクヨミ、サキュバス、エーコ、フルフル、
【悪戯】フェアリー、モーグリ、～静謐の担い手～

開幕は、［ツクヨミ］に加え、［【悪戯】フェアリー］と［モーグリ］を連れ、戦闘を痛み分けに持ち込む。その上で、［ツクヨミ］と［サキュバス］、［フルフル］を連れて真ん中から出撃。迎撃に来た相手を［フルフル］の特殊技で回避しつつ、可能であればアルカナストーンシールド側のストーンへ移動。向かってきた相手に［ツクヨミ］と［サキュバス］の特殊技を使って強引にストーンを割りつつ敵を撃破する。そこで痛み分けとなったあとは、次からは最初のコスト10二枚に［エーコ］を連れて戦闘を誤魔化し、再び［ツクヨミ］を出すのだ。

ラグナロク・改

真紅の死神 ラグナ、【厄災】パンドラ、サキュバス、
[illegible]

「開幕はフェアリー」という魔種の常識を覆したデッキ。まず、［真紅の死神　ラグナ］、［【厄災】パンドラ］、［バンダースナッチ］で出撃。特殊技ゲージがたまるまで待ちつつ、［バンダースナッチ］の特殊技で［【厄災】パンドラ］を強化、［【厄災】パンドラ］も特殊技を使い、壁として前に出し、味方の被ダメージを抑えつつ突破を狙う。痛み分けになったら、残りのメンバーと入れ替えて戦闘……この繰り返しが基本となる。最初のパーティで突破後、［バンダースナッチ］の特殊技を、［真紅の死神　ラグナ］に使[illegible]

サーガ五枚型

サーガ、セベク、オケアノス、スカイフィッシュ、
【祝福】テティス、～蒼天の守護龍～

最近ではやや影が薄くなったものの、使い勝手の良さは確かなデッキ。開幕は、高コストのどちらかと［スカイフィッシュ］、［【祝福】テティス］を連れ、その特殊技の無敵時間を生かし、壁役の使い魔に特殊技をすかさせしつつ痛み分けを狙う。その後、返り際に［【祝福】テティス］の特殊技を使って味方を強化し、次の出撃で高コスト二枚に加えて［オケアノス］を連れて出撃し、シールドを狙う。［セベク］の特殊技は、戦闘中に壁として使ったり、突破されたときに制圧を阻止するオブジェクトとして活用したい。

わだつみ五枚型

わだつみ、アプサラス、ティーナ・シー、
ニクサー、【祝福】テティス、～背徳の騎士～

ゲートを封印することで真価を発揮するデッキで、状況が整うまでやや時間がかかるが、パターンにはまると非常に強力。まずは、［わだつみ］に［ニクサー］、［【祝福】テティス］を加え、開幕戦をなんとか誤魔化す、あるいはできるだけ大きなダメージを与える。そして、［わだつみ］に加え残りのメンバーで出撃し相手を無視してでもゲートの封印を狙う。相手が追ってきた場合は仕方ないが、可能であればゲートを二つ以上封印した状態で戦闘を仕掛け、すべての特殊技を使ってせん滅を狙う。あとは、［わだつみ］の特殊技で逆転を狙う。

パンドラBOX　**扱いやすさはピカイチの魔種**：魔種のデッキは、強化系を多くそろえていることもあり、使い勝手が良い。難点があるのがカードのレート面の問題だろう。SR以上のカードを多めにそろえないとならないのが困りもの。また、強化系をそろえているデッキだけに、［～廃滅の機神～］がとても苦手、という特徴も。

海拡散

スービエ、テティス、大入道、メガロドン、
[illegible]

すべての使い魔を拡散攻撃にしたデッキで、このデッキを使用するときは当然主人公も杖を持たせる。開幕は、[スービエ]と[ムシュフシュ]に相手の弱点に合わせてダメージ系のどちらかを連れて開幕戦を誤魔化す。次いで、[大入道]と[テティス]を連れ、味方を強化しつつ、[大入道]の特殊技で相手には強化させずに攻撃、その火力を生かしての突破が狙いになる。[スービエ]の特殊技もできればここで使いたい。なお、降魔の特殊技で[illegible]ダメージをアップさせれば、[テティス]の効果[illegible]

小次郎六枚型

佐々木小次郎、
[illegible]

なんと、降魔召喚まで撃がコスト10のみという極端なデッキ。しかし、[佐々木小次郎]、[グレート・ハーロット]、[ドリアン・グレイ]のすべての特殊技を使用してのコンボは、圧倒的な打たれ強さと火力を誇るため、魔種では一人も落とされずに対処するのが難しいのだ。開幕は、コスト10三体を使い、ダメージ技と主人公のオーバーキルで強引に一体落とす。2ndパーティで上記のメインアタッカーを連れて一気に突破を目指す。対魔種戦は、降魔召喚まで[illegible]で誤魔化すぐらいでもOK。降魔を召喚できれば一気に優位に立てるぞ。

帽子屋五枚型

[illegible]

[マッドハッター]を軸とした五枚デッキで、鈍足ながら制圧面に定評がある。基本的にはその制圧力の高さを生かし、開幕から[ジャンヌ・ダルク]と主力を連れて敵シールド側へ敵を誘い、右側で戦闘。突破されても、されなくとも、次は[グレート・ハーロット]を連れていき再度敵シールド側での突破を狙う。その次からは、戦闘をごまかしたいときは[モルガン]を連れて最低限一体を倒し、[マッドハッター]の特殊技のレベルを上げつつ、[illegible]る。とにかく[マッドハッター]を守るのが大事だ。

トラップ天国

重装暗黒騎士、
ジル・ド・レイ、イスマエラトゥ、ブラッドサッカー、
[illegible]

正確には混種のデッキ。罠をメインとしたデッキで、それを盾に制圧を進めるデッキ。開幕は[ブラッドサッカー]を連れ、シールド側へ敵を釣って自身のサーチアイ側のストーンにその罠を設置、相手の攻撃をいなしつつ制圧を阻止する。ここで突破されても構わないので、メインのコストが高いメンバーを連れて中央のストーンへ出撃、そこへ罠を設置し敵に制圧されないようにして敵か居ない場所でストーンを制圧するのだ。また、降魔召喚後は、特殊技で敵を引き寄せ、強引に罠を踏ませることもできる。

次号特別付録

第四回公式全国大会「OVER the LORD ～第4章 常闇を祓う覚醒の焔～」のベストバウトをDVD化!

10/30発売号
DVD
特別付録!

この対戦映像と手元映像を収録した特別付録DVDが、次号のアルカディア10月30日発売号に付きます！　各試合のターニングポイントなど、誌面にて解説するので、併せて読もう！！

※前号の予告にて9月30日発売号と表記がありましたが、10月30日発売号の間違いです。ごめんなさい！

10月13日香川県にて開催決定!!

今回のふぁん散歩は、左のDVDにも収録している、第四回公式全国大会「OVER the LORD ～第4章 常闇を祓う覚醒の焔～」の優勝者「ドラクエⅦはお」氏のホームゲーセン「アミパラ丸亀店」にて開催！　バージョンアップ直前ということで、新情報目白押し!?　お楽しみに!!　詳しくは公式サイトをチェック！　http://www.lordofv.com/

アミパラ 丸亀店
丸亀市飯野町西分字川原甲584-1
国道11号沿い、XYZ（ジーズ）丸亀モール内
TEL：0877-24-6666

[illegible]
イベントの詳しい情報は、公式HP【http://www.lordofv.com/】と、直接店舗にて確認してほしい！

ふぁん散歩Re:2
ローダー交換券
Re:2
丸亀

BORDER BREAK UNiON

今度の戦いは10人協力戦だ！

「ボーダーブレイク ユニオン」のウワサが聞こえてきた今日このごろ。各地でのロケテストも盛況のうちに終わり、後は稼働を待つのみ。その中身を少しだけお届けしよう。

ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.0
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2012年10月稼働予定
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

巨大兵器が侵攻開始！！

Text：OYZ

BORDER BREAK UNiON™
『ボーダーブレイク ユニオン』稼働目前!!

これまでのバージョンアップ同様、新武器や新[illegible]

中で注目なのが「ユニオン バトル」。侵攻してくる敵CPU軍に対し、全国のプレイヤー10人で協力して[illegible]これまでに無いバトルを楽しめる。

[illegible]の、大量に出現してくる。

[illegible]を防衛中。味方と協力してプラントを奪回するのだ。プラント攻防のルールは全国対戦とほ[illegible]

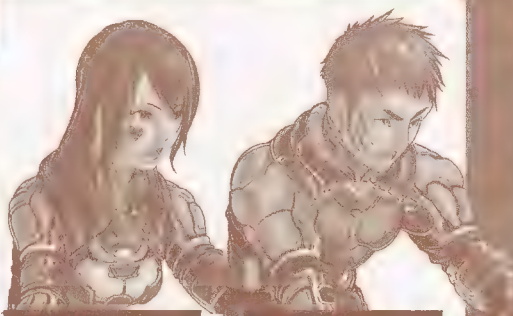
―全国対戦― 第19号高層サイト ～天柱の兵火～

マップは高層の建物屋上。作戦エリア外から落ちると、「テ・ネブラ大落片」のように大破してしまうのだろうか？

写真右には何やら見慣れた輸送用ヘリコプターが…。天井に遮蔽物が無いようなので、どうやら榴弾砲が活躍するマップなのか？　ドアの開閉や足場の移動など、可動ギミックが多数あるようだ。

[illegible]と「極洋基地ベルスク」に近い印象だ。

キャラクターアイテム追加！

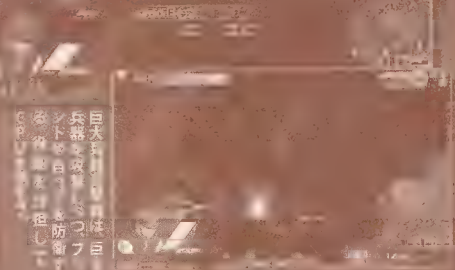
これまでキャラクターの外観は、「頭」、「顔」、「服」、「肌」、「飾」の全部で５種類。本作からは、「顔」が「顔Ⅰ」と「顔Ⅱ」に分かれる仕様になり、全部で６種類になる。基本的に、「顔Ⅰ」は今まで通りの「顔」のパーツが並ぶ。「顔Ⅱ」では、フェイスペイントや傷痕、絆創膏などといったアクセントになるものが多いようだ。サングラスをかけながら顔には傷痕を付ける、といったカスタマイズが可能になる。独自の組み合わせを見付けて、自分なりのキャラクターを作ろう。

まじめタイプ　熱血タイプ

初心者救済 装備支給システム

—イベント戦— ユニオンバトル

EUST軍とGRF軍が協力して戦う、それがユニオン（連合）バトル。侵攻するCPU軍を蹴散らせ!

大きく二つに分かれた特殊バトル。プラント奪回戦は、ひたすらプラントを占拠するモード。続く [illegible]

巨大兵器 [illegible] 防衛 [illegible]

二つのバトルに分かれた「ユニオンバトル」

■バトルの流れ

ユニオンバトルは「プラント奪回戦」と「巨大兵器迎撃戦」の二つのバトルで構成される。

◆1:プラント奪回戦

戦場内のプラントを、時間内にできるだけ多く占拠するバトル。一定時間が経過するか、すべてのプラントを占拠することで敵軍の巨大兵器が出現し、「巨大兵器迎撃戦」に移行する。

◆2:巨大兵器迎撃戦

敵軍からプレイヤー軍のコアを防衛するバトル。コアを破壊されずに時間切れとなるか、敵軍の巨大兵器を破壊することで勝利となる。

2種の超兵器が登場!!

空を飛ぶエース機セラ。見上げて撃つ技術が必要になる。飛んでいるため、爆発武器を当てにくい点も強さの一つ。耐久値も高いぞ。

大空を舞うエース機

砲座が配置されている。砲座 [illegible]

ミニマップには、巨大兵器が侵攻する機影が映る。Cプラントが侵攻されているので、邪魔なドロ[illegible]にもカギのような表示がある。これは大攻防戦と同じように、今は関係無いプラントなのだろうか?

巨大兵器ツィタデル

Ver.2.7も残すところあとわずか!

今Ver.最後の新武器支給情報をお届け。さらに、今Ver.での疑問or質問を解消すべくコーナーを設けてみたぞ。新Ver.でもきっと役に立つはず。

ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.7
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネッ[illegible]
■操作方法 [illegible]
■稼働 [illegible]
[illegible]

Text：OYZ

新武器紹介

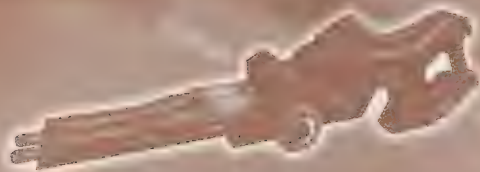
各4兵装ごとに派生武器が支給。どれも3or4段階目の武器ということで、クセはあるが強力だ!

チェインボムV

[illegible]ンボム系統と仕様は同じ。威力が8,000[illegible]ックを起こしやすい。敵の向きにもよ[illegible]巻き込めば一投で撃破することも可[illegible]強さを発揮するので、極洋基[illegible]活躍が期待できそうだ。コア攻撃性能は無いので、戦闘特化の武器となる。

◆チェインボムVの性能表

アイテム名称	パラメータ						
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	爆発回数
チェインボムV	投てき	爆発	170	8,000	1発×3	半径14m	4回

LAC-タルナダ

LAC−[illegible]勝手が一番似ているのは、LAC−グロームγ[illegible]が毎分320発と同じで、重量も高めだ。LAC−グロームγ[illegible]

◆LAC−タルナダの性能表

アイテム名称	パラメータ						
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度
LAC−タルナダ	連射	ニュート	570	730	46発×8	毎分320発	B+

ワイドショットX2

[illegible]のが、ワイドショットの特徴。[illegible]の弾を同時に発射。ほかのワイドショットに比べて拡散率が低いため、遠くの敵にも3発当てやすい。ただし、威力はというとスズメの涙。1マガジンを一瞬で[illegible]破する削り用と割り切った方がいいかも。

い。フォロー用だ。

◆ワイドショットX2の性能表

アイテム名称	パラメータ						
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	拡散率
ワイドショットX2	連射	実弾	180	190×3	12発×12	毎分480発	小

N70デトネーター

1マガジンに1発だが、威力が格段に上がったデトネーター。ちょうど、強襲の副武器である強化型Gランチャーのような使い方ができる。一方で、あらかじめ弾を地面などに貼り付けておけば、威力の低いリムペットボムのような感覚で使うこともできる。中〜遠距離から援護射撃にもなる、汎用性に優れた武器だ。

◆N70デトネーターの性能表

アイテム名称	パラメータ					
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径
N70デトネーター	単射	爆発	340	9,000	1発×5	半径14m

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

2012年8月19日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。
古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もありますのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新					
トラブルウィッチーズ for NESiCAxLive	ケロケロ・アクア	122,025,160	おに〜たま〜	ALL 残4	つるまき(栃木)
	ゲロゲロ・コノン	126,082,810	おに〜たま〜	ALL 残3	つるまき(栃木)
	ゲロゲロ・シンフィ	128,331,940	おに〜たま〜	ALL 残3	つるまき(栃木)
	ゲロゲロ・プリル	129,054,940	イマサラさん侍魂閃おめでとうございます㊎	ALL プリル 残4 金50万	個人申請 タイトーステーション豊橋(愛知)
	ゲロゲロ・ルイ	122,006,750	おに〜たま〜	ALL 残4	つるまき(栃木)
	ドキドキ・コノン	101,889,740	れっさ〜	ALL 1ミス 残5	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店(東京)
	ドキドキ・シンフィ	103,702,940	れっさ〜	ALL 1ミス 残5	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店(東京)
	ドキドキ・プリル	102,471,360	れっさ〜	ALL 1ミス 残5	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店(東京)
	ドキドキ・ラーヤー	96,895,380	みはる〜ん	ALL 残×6	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店(東京)
赤い刀 真 for NESiCAxLive	壱号機	5,181,470,833	NTK@ネットオフラインに泣いた…	ALL 真ボス有り(撃破)	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店(東京)
怒首領蜂最大往生	タイプA・ショット	36,320,274,523	Clover-TAC	ALL-陽 オートボムON	Game in えびせん(東京)
	タイプA・レーザー	39,575,995,428	TAB-T.N	ALL-陽 ALL時残2ボム0、オートボムON	個人申請 アミューズメントエース津田沼(千葉)
	タイプB・レーザー	119,396,426,475	マットボンハー	ALL-陽 残2 B0 オートボムON	個人申請 NOVAステーション(愛知)
	タイプC・エキスパート	2,016,969,149,188	ユセミ@真璃亜ちゃんと色々頑張りたいです	ALL-陽 オートボムON	個人申請 東京レジャーランド小岩店(東京)
	タイプC・レーザー	46,332,937,665	TAB T.N	ALL-陽 ALL時残2ボム0 オートボムON	個人申請 アミューズメントエース津田沼(千葉)
新作					
サムライスピリッツ閃		1'51	イマサラT.O小学二年生	ALL ワンフー	個人申請 NOVAステーション(愛知)
シューティングラブ。2007	UNIT-4	44,988,970	UMC(チャグチャグ鮒コ)	ALL 残0 3ボス潰し×1 焼売×0	個人申請 Hey(東京)
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルト Wゾーン	253,895,200	KENO	ALL TB40万落ち O-S-W	個人申請 ROUND1スタジアム福島店(福島)
	オリジン Iゾーン	152,736,700	アミパラ広島店の皆様お世話になりました!	ALL ADIルート ノーミス	個人申請 ROUND1京都河原町店(京都)
	オリジン Kゾーン	212,017,000	ねこび	ALL C-F-K	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	ジェネシス Yゾーン	209,768,900	BPH-みっしー	ALL Q-U-Y	個人申請 ニューヒカリ(大阪)
	セカンド Jゾーン	209,012,300	熟成A.BOY	ALL	個人申請 ニューヒカリ(大阪)
	セカンド Lゾーン	181,380,530	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL C-G-L ノーミス	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	セカンド Vゾーン	164,829,000	HBS-HIR NaNa様 生誕記念	ALL O-R-Vルート グソク1回転	個人申請 ゲームアイビス太子店(兵庫)
	セカンド Xゾーン	214,593,000	NIKUO	3面(P→S→X) 筐体改造なし	個人申請 YOU'S LAND 東浦店(愛知)
	セカンド Yゾーン	142,253,370	T³-CYR-ATS	ALL Q-U-Y	GAME 41(北海道)
	セカンド Zゾーン	210,110,650	T³-CYR-ATS	ALL Q-U-Z	GAME 41(北海道)
	ネクスト Iゾーン	166,086,600	KU@AKIBA	ALL A-D-I ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	ネクスト Wゾーン	238,130,400	祝開店@きゃっと	ALL PSW ノーミス	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	ネクスト Xゾーン	256,882,600	KU@AKIBA	ALL P-S-X ノーミス	個人申請 ラメゾンスタジアム803(東京)
	ネクスト Zゾーン	277,853,750	JMB-㋹	ALL Q-U-Z	つるまき(栃木)
	フォーミュラ Hゾーン	188,423,100	YUN@へのつっぱりはいらんですよ!	ALL A-D-H	個人申請 タイトーステーション旭サンモール店(茨城)
	レジェンド Wゾーン	238,709,000	祝開店@和猫	ALL ノーミス P-S-W	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
	レジェンド Yゾーン	195,468,830	ぴじょん	Q-U-Y	個人申請 トライアミューズメントタワー(東京)
	レジェンド Zゾーン	279,021,600	IMO@もうあと少し頑張りたい	ALL Q-U-Z	個人申請 ラクトス(東京)
	外伝 Lゾーン	227,480,250	STT ㊭	ALL C-G-L ノーミス	個人申請 トライアミューズメントタワー(東京)
	外伝 Xゾーン	270,441,150	OAM-TENGA	ALL P-S-X	GAME 41(北海道)
	外伝 Yゾーン	183,342,410	T³-TBC	ALL QUY	GAME 41(北海道)
ランボー		1,612,210	MAI_Revive	ALL 2P側でプレイ。設定の変更後。	個人申請 楽市楽座イオンモール八幡東店(福岡)
星霜鋼機ストラニア	パウアー・NORMAL	17,276,010	レベル固定の腕輪	ALL ノーダメージS×6 3ボス倍率掛け失敗5万落ち	個人申請 タイトーステーション大阪日本橋店(大阪)
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・パルム	4,057,097,526	だるるん@まだラーサさぼれます	ALL 残4 B3	マットマウスパートII(神奈川)
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・パワー 通常2周	870,960,548,855	T.U	表2周ALL 連同なし	個人申請 ディノスパーク札幌中央(北海道)
	タイプB・ストロング 通常2周	872,501,557,730	と	表2周ALL 大佐蜂マキシマム	個人申請 プレイアイシー(東京)
	タイプC・ストロング 通常2周	826,767,199,713	と	表2周ALL 夏バテマキシマム	個人申請 プレイアイシー(東京)
	タイプB・ストロング 裏2周	951,173,243,436	と	裏2周ALL ヒバチマキシマム	個人申請 プレイアイシー(東京)
	タイプC・ストロング 裏2周	822,813,656,157	OYG-STR-KAME	裏2周ALL 残2	個人申請 セガワールドアルカス(東京)
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプC・ストロング	1,198,957,896,792	HPY	EXクリア ザッザを倒しての残0赤ALL	個人申請 アミューズメントパークエルロフト(大阪)
ゴーストスカッド Ver.A		1,309,070	TOE	ALL 1P側 ICカード使用 CALIBRATION:ON	個人申請 セガアリーナ中間(福岡)
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3		282,130	TOE	ALL 2P側 クリアタイム37'38"21	個人申請 バナナパーティ宗像(福岡)
レトロ					
E.D.F.		2,517,000	中馬君2年間有り難う。IZK(ぷーぺら)	ALL	個人申請 BIG WAVE 伊丹店(兵庫)
アンダーカバーコップス	ROSA	15,413,700	イマサラT.O	ALL メカモグラ(10万)×1	個人申請 NOVAステーション(愛知)
ストライカーズ1945II	疾風	3,417,400	M.T	2周ALL 連付 臨死×3 1周161.8万	Game in えびせん(東京)
ストリートファイター ZERO2	さくら	3,501,200	SSC-VAP	ALL 連同付 P×18	Game in えびせん(東京)
	ナッシュ	3,296,100	SSC-VAP	ALL 連同付 P×16	Game in えびせん(東京)
バイパーフェイズ1	旧Ver.	11,693,326	JMB-BPH-りゅう@らじあめ氏に感謝	ALL 連付	Game in えびせん(東京)
バトルサーキット	サイバーブルー	37,051,300	フリッパありがとう。G.M.C.DUO ㊙	ALL 連同付 残0 残6387G	個人申請 フリッパーズクラブ(大分)
ファイティングホーク		2,063,200	T³-CYR-ATS	ALL 連付	GAME 41(北海道)
わくわく7	アリーナ	47,312,300	ジャスティスメン	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
上海		2,552	SAL	17面クリア	Game in えびせん(東京)
戦国ブレード	翔丸	2,325,200	三本間クッキング-甲子園ではさまれたい	全2周クリア ショットボタン連付 クリア時残機×0	個人申請 BIG WAVE 伊丹店(兵庫)
雷電DX	練習連付	14,792,870	12年10月13日は佐藤豪公開結婚式。	ALL 0面クリア時704万 2P側連付	デイトナIII(埼玉)

次回集計

●次回の集計(アルカディア152号)は2012年10月21日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は10月22日(消印有効)です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■ついに真のボス「陰蜂」の存在が明らかになった『怒首領蜂最大往生』ですが、今回の集計時点ではまだ出現条件等が明らかになっていなかったため、掲載しているスコアはすべて陽蜂撃破のものです。攻略が洗練されてきており、陽蜂の撃破も徐々に安定してきている様子が伺えます。本作には素点の値が跳ね上がる現象が存在しますが、今回はほぼすべての申請において、この稼ぎが使われています。中でも躍進著しいのがタイプB・レーザー。4面まではおとなしく進め、5面の高速地帯前でハイパーを使用して終わり際に素点を上げ切り、一気に1000億点を稼ぎ出しています。前回、1300億点付近でデッドヒートが演じられたタイプC・エキスパートですが、こちらも5面後半で素点を上げ切る方針が採られており、2000億超えという驚異的なスコアが達成されています。

■『サムライスピリッツ閃』は2分切りが達成されました。使用しているパターンは、王虎使用を使用し、投げでダウンを奪い、起き上がりに王虎的斬撃滅砕（ABCR同時押し）を重ねるというシンプルなもの。運が絡むものの、うまくいけば1ラウンド6秒程度で片付けられる計算です。

■約19年ぶりの更新となる『アンダーカバーコップス』（ローザ）は、高得点技で倒す、ノーダメージで回復アイテムを取ることを心掛けつつ、2面ボスで残機つぶしをしています。アイテムやメカモグラは高得点を稼げるポイントですが、出現パターンが固定できないため、運の要素が強くなってしまうようです。

■同様に古いところで『E.D.F.』は21年ぶりの更新。これまで不安定だった1面の点数を安定させる方法が見つかったことが、スコアアップにつながっているようです。また、基板の処理能力の関係上、画面から消えてしまいがちなザコ敵が出やすいよう調整するなど、細かい工夫もしているとのこと。現時点では、6面攻略の不安定さが問題点となっているようなのですが、さらなる研究に期待しましょう。

ハイスコア通信

●Game 41（北海道）

今回もわざとじゃないと思います。

新たに追加・変更されるルール

UNDER NIGHT IN-BIRTH

キャラクター別に【ハイド】、【リンネ、【ワレンシュタイン】、【カーマイン】、【オリエ】、【メルカヴァ】、【バティスタ】、【セト】、【ユズリハ】の10部門で集計します。

［工場出荷設定:GAME DIFFICULTY=3（NORMAL）、DAMAGE LEVEL=3(NORMAL)、WIN COUNT=2(NORMAL)、TIMER SPEED=2(NORMAL)］

怒首領蜂最大往生

※新たに以下のルールを追加します。

「陽蜂」、「陰蜂」の隠しボス2種類のうち、陰蜂の方をより進んだステージとして扱います。

DARK AWAKE for NESiCAxLive

【Elimination】、【Single】の2部門で集計します。使用キャラおよびその組み合わせ、使用アイテムは問いません。

［工場出荷設定:

■通常の設定／ DIFFICULTY=NORMAL、TIMER=NORMAL、EFFECT=STRONG、FLASH=WITH、MATCH MODE=ELIMINATION

■MATCH MODE=ELIMINATION内の設定／ SELECT FREE=WITHOUT、SELECT CHARACTER=3CHARACTERS、SELECT ITEM=1ITEM、CHANGE ITEM=WITH、CHANGE CHARACTER ITEM=WITH、CHANGE CHARACTER OF ROUND=WITHOUT

■MATCH MODE=Single内の設定／ SELECT FREE=WITHOUT、SELECT CHARACTER=SELECT ITEM=1ITEM、CHANGE ITEM=WITH、MATCH POINT =CPU 2 POINTS］

戦え!ビッグファイター

特定ステージにて、永久パターン（同一の敵を倒し続けられる）現象が発見されたため、スコア集計を中止します。

ギルティギアXX ΛCORE PLUS R for NESiCAxLive

【スコア】単一部門で集計します。使用キャラクター、モードは問いません。

［工場出荷設定:DIFFICULTY=NORMAL、CPU ROUND=3、TIME=NORMAL、DAMAGE=2］

CHAOS BREAKER for NESiCAxLive

【スコア】単一部門で集計します。使用キャラクターおよび組み合わせ、使用アイテムは問いません。

［工場出荷設定:

■通常の設定／ DIFFICULTY=NORMAL、TIMER=NORMAL、EFFECT=STRONG、FLASH=WITH、MATCH MODE=ELIMINATION

■MATCH MODE=ELIMINATION内の設定／ SELECT FREE=WITHOUT、SELECT CHARACTER=3CHARACTERS、SELECT ITEM=1ITEM、CHANGE ITEM=WITH、CHANGE CHARACTER ITEM=WITH、CHANGE CHARACTER OF ROUND=WITHOUT］

NESiCAxLive集計

（2012年9月16日締切分）

※NESiCAxLiveではタイトルにより収集しているプレイヤー情報に差異があるため、タイトルごとの掲載項目に違いがあります。

※当項掲載のスコアについての注意事項

当項ではNESiCAxLiveタイトルのハイスコアを掲載しています。このスコア集計は従来のハイスコア集計と異なるルールで掲載していく計画で、先月から試験的に一部のタイトルから掲載を始めています。

スコアの締め切り日ですが、毎月16日24時を予定しています（祝祭日や、その他の予期せぬ都合によって前後する可能性があります）。

掲載されているスコアは、弊誌がタイトーにご協力いただき、NESiCAxLiveの情報から収集したデータであり、「ハイスコア全国集計」コーナーに申請されたものではありません。また、ルールや部門が必ずしも弊誌の集計ルールと合致しているとは限りません。あくまで参考スコアとしてご覧ください。

※スコアネームが「No Name」となっているものは、何らかの事情でスコアネームの集計ができなかったスコアです。『赤い刀 真 for NESiCAxLive』のスコアネームはゲームの仕様上、プレイ終了時のネームエントリーで入力されたスコアネームを掲載しています。

●exception

レベル	スコアネーム	スコア	店舗
heavy	TOZ	3,536,790	タイトーステーション新宿南口ゲームワールド店（東京）
excess	TOZ	6,647,540	タイトーステーション町田店（東京）

●星霜鋼機ストラニア

サイドと難度	スコアネーム	スコア	
ストラニアNORMAL	レベル固定の腕輪	15,910,900	タイトーステーション大阪日本橋（大阪）
ストラニア HARD	レベル固定の腕輪	16,649,810	タイトーステーション大阪日本橋（大阪）
ストラニアEXPART	レベル固定の腕輪	16,597,000	タイトーステーション大阪日本橋（大阪）

●マジカルビート

レベル	スコアネーム	スコア	店舗
ジゴクバトル	フィナレス	828,571,200	新宿スポーツランド本館（東京）

●旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive ver.2.32

キャラクター	スコアネーム	スコア	備考	店舗
ジャスパー	KEY01	8340620	カートリッジβ、パートナー：ディクシー	フェドラ水戸店（茨城）
ファビアン	KEY01	9284100	カートリッジβ、パートナー：ディクシー	AGスクエア水戸店（茨城）
ミカ	Theodur	9655330	カートリッジβ、パートナー：アーネチカ	ゲームチャリオット五井店（千葉）

●赤い刀 真 for NESiCAxLive

機体	スコアネーム	スコア	店舗
壱号機	NTK	5,574,101,122	東京レジャーランド秋葉原店（東京）
弐号機	SIN	6,478,842,380	タイトーステーション横浜西口五番街（神奈川）
参号機	NTK	5,686,353,596	東京レジャーランド秋葉原店（東京）

本集計に関する詳細は以下告知ページに記載があります。

●告知ページURL

http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/news_view.cgi?id=360

●スコアデータ雑感

大きな変化があったのは『星霜鋼機ストラニア』。バウアー3部門で独走状態だった「レベル固定の腕輪」氏がストラニア3部門も制覇。バウアーでの研究成果が出た形でしょうか。バウアー部門もレーザーやソードの経験値調整でスコアアップの可能性を探っている状況のようです。

同じく全部門が更新された『赤い刀 真 for NESiCAxLive』ですが、こちらは2位以降が混戦模様。Xox360版のスコアに近づいている状況ですが、ここからさらにどれだけ伸びるかに注目です。

『旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive』では、「KEY01」氏の独壇場に穴を開けるようにミカ部門で動きがありました。こちらはカートリッジβ、パートナーにアーネチカ（スピード強化・攻撃ユニット）を選択しているのに注目。移動しながらのメインショット、攻撃ユニットなどのばらまき弾といった威力が低めの攻撃で、ヒット数と技点で稼ぐスタイルと推測されます。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

ANA 2012 ARCADIA NEWS ANALYSE 10

EVENT

ナムコナンジャタウンにて新イベント開催中！

http://www.namja.jp/news/idolmaster/

ナムコ・ナンジャタウンで「ドキッ！アイドルマスターだらけのナムコ感謝祭★」開催！ もれなく景品が当たるガラポン屋台「プロデューサーくじ M@STER」や、オリジナルグッズも販売しているぞ。なかでも、ナムコ・ナンジャタウンオリジナルパスポートは数量限定。売り切れる前にゲットしよう。アイドルマスターをモチーフにしたオリジナルフード＆デザートもたまらない！

限定パスポートにはサイン入り。

開催期間：9/22（土）～ 11/11（日）
開園時間：10：00 ～ 22：00（最終入園は閉園の1時間前まで）/年中無休
・オリジナル限定パスポート
価格：大人 4,000円／こども 3,400円

ぎょうざのみせ さくら「あずさの純白ウエディングブーケ付き餃子」(600円)

NEWS

鋼の意思（ハート）に戦律の鼓動（ビート）を刻み込め！

http://www.konami.jp/am/steel/

好評稼働中のスティールクロニクルで「beatmania IIDX 20 tricoro」稼動開始を記念したキャラクターコラボキャンペーンを開催中！ ミッションを最後までプレイするごとにスタンプが貯まり、一定数を集めると限定ハウンドアイテムを獲得できる。アイテムによるキャラクターの変化は下記の通り。IIDXの人気キャラクターたちの衣装や髪型とのコラボレーションを楽しもう。

メーカー名：KONAMI
ジャンル：ネットワークCo-op アクションシューティング
実施期間：10月16日（火）24：00まで

コスチュームチェンジ対応キャラクター一覧

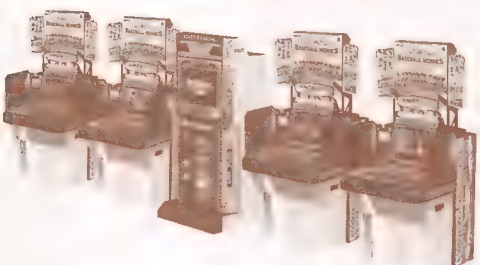
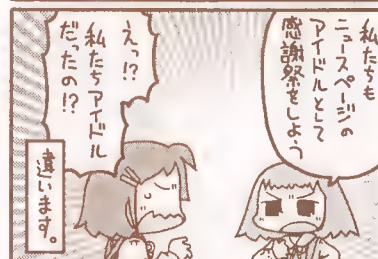
カミヤ	神崎士朗	クライブ	ニクス
エレナ	水城セリカ	セレスティーヌ	梅桐緋浮美
サイード	孔雀	アレックス	刃雪達磨
アンナ	茶倉	ユン	菱宮津軽

迷探偵 ねお子＆ぢお子

IKa

NEWS

BASEBALL HEROES 2012がいよいよ稼動！

http://www.konami.jp/am/bbh/

KONAMIからBASEBALL HEROES 2012がいよいよ稼動。気になる新要素を紹介していこう。注目すべきは実際のプロ野球最新データとの連動システム。BBH2012の選手カードの能力が実際のプロ野球での成績を反映し、タイムリーに更新されていくぞ。特に、プロ野球で活躍した選手には「能力アップ」や「スペシャルスキル」といったボーナスが期間限定で付与される。また、連勝やサヨナラ勝ちといった、球団の成績が良かった場合も選手全員のコンディションが上昇しやすくなる「コンディションアシスト」などのボーナスあり。これからは選手、球団とも、その活躍に期待していこう。さらに、新采配システムの「勝負どころ」も注目の要素。試合の山場となる「ターニングポイント」で発動し、互いが指示する「スペシャルサイン」の読み合いに勝つことで大きな効果を得られる。ここぞという場面での読み合いに打ち勝ち、勝利を掴もう！ もちろん新カードの追加もあり、BBHはこれからも盛り上がっていくぞ！

セ・リーグの中日からは、山内壮馬が登場！

パ・リーグのソフトバンクからは攝津正がカード化！

メーカー名：KONAMI
ジャンル：野球トレーディング＆対戦マスビデオゲーム
プレー人数：1人（オンライン対戦時は最大2名）
稼働開始日：2012年9月下旬より稼働中

ゲームセンターの今を知る情報を満載!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

気になるアーケードゲームの情報がひと目で分かる! 現在開発中のゲーム、「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアの全国ネットワークを駆使した、ひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお届けするぞ!

てあたりしだいゲームリスト

タイトル	メーカー	ジャンル
●2012年11月稼動予定タイトル		
頭文字D ARCADE STAGE 7 AA X	SEGA	レーシングゲーム
●2012年冬稼動予定タイトル		
WCCF IC 2011-2012	SEGA	スポーツカードゲーム
●2012年稼動予定タイトル		
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA	アークシステムワークス	2D対戦格闘
●稼動日未定タイトル		
カオスコード	FK Digital	2D対戦格闘
Crimzon Clover for NESiCAxLive	冒険企画局	縦スクロールシューティング
レベルファイブ ステーション イナズマイレブン ストライカーズ 2012 エクストリーム	レベルファイブ	カードゲーム
マジカルミュージック	タイトー	音楽ゲーム
対戦 タッチザナンバーズ アーケード	エンハート	タッチアクションビデオゲーム
モータルコンバット	WB Games	3D対戦格闘

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～ (2012年8月20日～9月19日集計)

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト<バンダイナムコゲームス>	220.9pt
2	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ<アトラス&アークシステムワークス>	210.9pt
3	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル 超サイヤ人覚醒<バンダイナムコゲームス>	195.4pt
4	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION<カプコン>	172.5pt
5	鉄拳アンリミテッド<バンダイナムコゲームス>	165.1pt
6	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN<セガ>	148.2pt
7	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE<カプコン>	135.7pt
8	怒首領蜂 最大往生<ケイブ>	110.5pt
9	マジカルビート<アークシステムワークス>	105.1pt
10	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ<アークシステムワークス>	92.3pt

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	207.5pt
2	ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.7<セガ>	200.6pt
3	戦国大戦 -15XX 五畿七道の雄-<セガ>	184.7pt
4	麻雀格闘倶楽部 u.v. ～絆の章～<KONAMI>	169.8pt
5	ガンスリンガー ストラトス<スクウェア・エニックス>	165.4pt
6	セガネットワーク対戦麻雀 MJ5<セガ>	159.6pt
7	LORD OF VERMILION RE:2 ～慟哭～<スクウェア・エニックス>	155.9pt
8	beatmania IIDX 19 Lincle<KONAMI>	134.8pt
9	初音ミクProject DIVA Arcade VersionB<セガ>	132.2pt
10	シャイニング・フォース クロス エリュシオン<セガ>	111.8pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

初音ミクProject DIVA Arcade VersionB

キャラクターの人気もさることながら、細かにゲームシステムを調整し、着実な成長を遂げている本作。ユーザーとゲームの親密な距離感が人気を高める秘訣といえよう。

ライバルのポイントが表示されるなど、ユーザーからの要望が反映され追加されていく機能は多数あり。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。

●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/カレッジスクウェア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/HAP'1 UNO 西浦和店/プレイハード 50 春日井店/マッドマウスパートⅡ/ミラクル静岡店ほか

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第39回

ゲームセンターのビジネスモデルの変革が進んでいます。ALL.Net P-ras MULTIの登場で移行が一段落したレベニューシェアのビジネスモデルはゲームセンターにどんな影響を及ぼすのでしょう?

いよいよレベニューシェアが本番（ゲームセンターの福音となるか?）

GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R、UNDER NIGHT IN-BIRTHが稼働開始しました。どちらもセガ社のALL.Net P-ras MULTI対応タイトル。

ゲーム基板RINGEDGE2を含むALL.Net P-ras MULTIに対応させるシステムを導入した後は、対応タイトルの追加は無料。

1プレイごとのプレイ料金を、メーカーと店舗が分け合うレベニューシェア形式を採用しています。先行するタイトーのNESiCAxLiveの後を追う形で登場したALL.Net P-ras MULTI。

セガの追従をもって、小型機のビジネスモデルもレベニューシェアを前提としたものに塗り替えられたことになります。

店舗側のメリットとしては、事前の投資を小さく済ませられ、低リスクであることが挙げられます。デメリットとしては、ローリターンであること。従来の買い切りのビジネスモデルでは、プレイされればプレイされるほど利幅が大きくなっていっていました。

買い切りとレベニューシェアのどちらがいいかというのは一概に結論を出せることではありませんが、小型のビデオゲームに依存する、体力の無い小規模店舗は、新作が数百万円だといっても導入できません。

対戦格闘ゲームのメッカであった某ゲームセンターに、ついに某タイトルが入ること無く2011年に閉店を迎えたときは、世の無情さを感じずにおれませんでした。

レベニューシェアなら、そのゲームセンターにも導入され、未来が開けたのではと考えると、昨今のゲームセンター事情を考慮したレベニューシェアはアリだといえます。

一方で、ビデオゲームを中心とした小規模店舗は、シーンが盛り上がり、盛り上がりが延長されることが店舗にとってのインセンティブにつながる関係性から開催し、力を入れてきた店舗主催のイベントや大会に対する力の入れ方が、レベニューシェア化によって白ける側面も無いとはいえないでしょう。

また、折角出来たNESiCAxLive、ALL.Net P-ras MULTIといった現世代プラットフォームに、完全新作がなかなか投入されないということもあります。店舗側への導入コストが低廉なのはいいけれど、メーカー側が負うリスクが大きくなるということでもあるため、実績として投入されたタイトルには、過去作の移植が多くなっています。

メーカー側も、店舗側もリスクを低く抑えた代わりに、新鮮味も無いというのでは、前に進んでいきようがありません。何とも難しいものですね。移植作が前提なのなら、いっそ家庭用の大作を移植したらいいんじゃないか、と乱暴な考えにも至ります。ともあれ、今与えられたタイトルを盛り上げ、次につながるように考えたいものです。

杉田 哲朗
本誌編集長。ミーティング後の余談が、腰にいい体操、健康食、ウォーキング、人間ドックとすっかりノリが「壮健」になったことに流れた年月を思う今日このごろ。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●PC用のメガネを購入。液晶の光源に使われているLEDバックライトが放つブルーライト（短波長の光）をカットする効果があるという話。視界がやや茶色く色付いて見えます。これをゲームセンターでも試してみました。ゲーセンでは明るさの調整はできませんから、いいかもしれません。（杉田）

●入社以来ずっと経緯も分からないまま自分の机の下に置いてあったXbox（否360）がついに旅立ちました！　足を伸ばしながら仕事できるって素晴らしい！何のことかは次号のアフロにて！　サミットに参加されたみなさまお疲れさまでした。主に田渕さんを撮ってただけですが、楽しかったです！（撮影係ムラズミ）

●次号はLoV全国大会のベストバウトと手元映像を収録したDVDが付録です！　10/13は優勝者「ドラクエⅦはお」氏の地元・丸亀にてふぁん散歩も開催！　10/8は『ガンスリンガー ストラトス』のニコ生イベント「第一回ストラトスパーティ-天空祭-」をWinPaから配信しますのでお楽しみに!（霜田）

●この夏の盆は墓参りに行けず。このままではご先祖さまに申し訳ない。そんな罰当たりな自分を粛正するためにも、早くお墓参りに行かなくては！　ということで、最近は豪血寺一族のご先祖さまである新十郎さんのお墓参りに足しげく通う毎日です。最近ようやく供養できました。（なかむら）

●さてさて、前号&今号の記事でも書きましたが、何と猛者通信が（ゲーメスト時代を含め）来月号で150回とのこと！　自分はメスト時代に新声社に居ながらにして猛者ファンで、アルカディアになって真っ先に担当者に名乗りを上げた記憶が。時間がたつのって早いネ！（バカボンパパとタメitakyo）

●先月号に続き、今号から2D格闘ゲーム攻略班に新たな仲間を召還しました！　今月は2D格闘ゲームの期待作が二つ同時に稼働。どっちも対戦したくて仕方がないです。そして、家では『ファンタシースターオンライン』が面白すぎて止まらない日々。クォーツカリバードロップ希望です！（よるよる）

●なんか身体鍛えてたら小学生用のリングならダンクシュートを撃てることに気が付き、子供相手にキセキの世代（紫原）ごっこにいそしむ最近の休暇ですが皆さんいかがお過ごしでしょうか。……実は人知れずメッチャ多忙です。やばいよやばいよ。（毎日炊事洗濯掃除に埋もれる松D）

●ついに稼働した『アンダーナイト・インヴァース』。スタイリッシュながら奥深い新作格ゲーということでさまざまな層に受けること間違い無し！　これから秋にかけていろいろな地域を回る予定なので、各地のゲーセンで対戦できればと思っています。みんなで盛り上げていきましょう！（はと）

●藤野社長の会社、トライアングル・サービスさんが創立10周年（69ページ参照）。めでたい！　で、11月25日に新潟県長岡市のテクノポリスさんとの合同企画で、10周年記念イベントを開催。もちろん私も会場に駆け付けます。全国の藤野社長ファンは、長岡に集合DA！（詳細は次号「知った気」にて　ヤエ）

●アルカディア150号、ビバ！　ということで、読者投稿コーナーA-Froでは、150号記念の投稿者集会アフロサミットを開催したんだゾーっと。三つ巴バトルの罰ゲーム執行、投稿者のカオスな落書きで埋まるホワイトボード、ちくわぶに対して憤慨するカイゼルちくわ。詳細なリポートは次号をお楽しみに！（げっつ☆）

●「戦国大戦」全国大会＆新バージョン、楽しみですね！　いろいろなエリア決勝会場にこっそりおじゃましてますが、どこも盛大に盛り上がっていて、見てるだけで元気をもらいました！　次号の「戦国大戦」特集＆攻略ムックもよろしくお願いします！（来月は「不屈の構え」で立ち向かうシンドウ）

●10月に自分がプレイしているゲームの大型バージョンアップが多数控えているため、お財布の中身がとても心配な今日このごろ。というか、バージョンアップのたびに同じこと書いてる気も（笑）。そんな心配も、楽しみだからこそ。いろいろと待ち遠しくて悶々とすごしてます。（age）

STAFF

■発行人　浜村 弘一　■編集人　青柳 昌行　■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人　■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／中村 翔
■編集協力（五十音順）　age／アール／ウメハラ／おおさか／OYZ／H.H／極限堂／げっつ☆先生／ケンちゃん／虎斗／コイチ／サトシ／C・LAN／cw／JOKER／スズキド／戦慄／DIEちゃん／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／とも／二代目ぶり～ど／はと／原 常樹／福士／凡／松浦恵介／マンモス丸谷／よるよる／ゆー
■ハイスコア協力　京城／藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／植田亮／木末春人／七瀬葵／藤丸あお／幸宮チノ
■業務部　樽本 義之／岡 寛之
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　木村 英紀／兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子

『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）
■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

1月号／10月16日（火）必着
2月号／11月16日（金）必着
3月号／12月17日（月）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

to the reader

NOTICE —次号予告—

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

注目の新バージョンを総力特集!
戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!
ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.0、UNDER NIGHT IN-BIRTH　ほか

特別二大付録

●第四回公式全国大会「OVER the LORD ～第4章 常闇を祓う覚醒の焔（ほむら）～」　大会DVD
●三国志大戦TCG PRカード
【PR】典韋（illustration by 伊藤サトシ）

NEXT NUMBER 2012年12月号は

2012年10月30日（火）発売予定　予価1,180円（税込）

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア11月号 [No.150]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.150
第13巻 第11号 通巻第150号 平成24年9月29日発行・発売（毎月1回30日発行）
雑誌11447-11
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

アルカディ金

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店!

今月の読者割引番号コード 137302

有効期限:2012年10月30日10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

ZUNTATA25周年を記念したebten限定アイテム登場!

現ZUNTATAメンバーと、かつて在籍したコンポーザー総勢12名が一堂に会した記念アルバム。
※通常版DXパック、CD単品、Tシャツ単品販売もあります。

ebten購入特典
バックステージパス風サテンステッカー"Z-CREW"

ZUNTATA25周年記念アルバム「COZMO ～ ZUNTATA 25th Anniversary ～」初回限定版に、歴代ロゴTシャツがセットになったDXパックが登場! どの世代のロゴを選択するか迷っちゃう? 今ならebten購入特典として、バックステージパス風サテンステッカー"Z-CREW"が付いてくる!
ほかにも、ZUNTATAオフィシャルスポーツタオルがebten限定で発売決定! 大判40 x 110cmのスポーツタオルは使い勝手抜群!

●COZMO ～ ZUNTATA 25th Anniversary ～ 初回限定版 DXパック
商品コード:120903
販売価格:6,540円[税込]
読者割引対象 表示価格から200円引き
発売日:2012年10月31日予定
■Tシャツは1st SEASON、2nd SEASON、3rd SEASON、4th SEASONのいずれかを選択。サイズは、S、M、L、XLから選択。

●ZUNTATA 25th Anniversary スポーツタオル
商品コード:120904
販売価格:1,575円[税込]
発売日:2012年10月31日予定

こ、このカラーリングは!?

『P4U』にて、特殊部隊シャドウワーカーの一員として登場した「アイギス」がfigmaにて立体化! さらに、ファミ通の付録プロダクトコードにて配布された、ラビリス風カラーのアイギスを再現した、ファミ通オリジナルカラーVer.がebten限定で登場! 問答無用で両方ポチって発売を待とう。

●figma アイギス The ULTIMATE ver.(エビテン限定特典付き)
商品コード:120902
販売価格:4,800円[税込]
発売日:2012年12月予定

ebten購入特典
ポストカード
両Ver.ともにebtenで購入した際は、限定ポストカード付き!

●figma アイギス The ULTIMATE ver. ファミ通オリジナルカラー(エビテン限定特典付き)
商品コード:120901
販売価格:4,800円[税込]
発売日:2013年1月予定

※監修中モデルのため、実際の製品とは異なる可能性があります。

ほかにも商品を多数ご用意! 詳しくはWebか携帯から!!
携帯からアクセス 各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス http://ebten.jp/ar/
お支払い方法
1 クレジットカード[手数料なし] JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い[手数料アリ] 代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。